SÓLO 99€ Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO

100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

Nº. 132 • ENERO 2006

Micromanía 20 años 1985-2005

Micromanía



¡LA ACCIÓN MÁS ROMPEDORA! ¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!

PREY

¡Sólo tú puedes salvar el mundo!



¡¡ANTES QUE NADIE!!

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

La otra cara de Sam Fisher

SOLUCIÓN COMPLETA

PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS

Cómo vencer al Príncipe Oscuro

REPORTAJE ESPECIAL

PARTICIPA Y CONSIGUE FANTÁSTICOS PREMIOS

2005 UN AÑO DE JUEGOS

¡Vota por tus favoritos!

A EXAMEN

Todas las novedades

PANZERS II
NEED FOR SPEED. MOST WANTED
THE MATRIX. PATH OF NEO
STARSHIP TROOPERS
CITY OF VILLAINS
Y MUCHOS MÁS...

ESPECIAL CUMPLIMOS 20 AÑOS

RETROMANÍA 1995

Windows toma el mando

AÑO XXII
Número 132

editorial

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Tomás González (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Inés Mesa

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M.J. Cañete,
P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez,
A. Trejo, J. Moreno, D. Monge,
D. Montairo, J. Traverso, D. Rodríguez,
J. Dombriz, D. de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Directora de Distribución
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Rosa Juarez

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L.
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A. de C. V.
Venezuela: Distribuidora Continental

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
4/2006
Printed in Spain

HOBBY PRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer



Ahora te toca decidir cuál ha sido el mejor...

Bienvenido, un mes más, a Micromanía. Y lo primero es lo primero... ¡Feliz Navidad y próspero Año Nuevo! La tradición es lo que tiene, que llegan ciertas fechas y ya te sabes el guión... Pero voy a centrarme en el número de Micromanía que ahora tienes entre manos. El primero de un nuevo año, 2006, que promete ser de los buenos en cuanto a juegos para PC. Ya lo viste el mes pasado, con ese pequeño adelanto que te hicimos de algunos de los grandes títulos que espero, como tú, poder probar cuanto antes... Hombre, ya sé que con algunos juegos son más las ganas que la certeza de que vayan a llegar pronto pero, ya sabes: la esperanza es lo último que se pierde, ¿no?

Pero este mes, y en este número, conviene que no te pierdas nada de nada, porque si la avalancha de novedades que nos ha arrollado las últimas semanas te ha sabido a poco, en cuanto pases de página te vas a encontrar con un número de Micromanía que va a saciar tu apetito de jugón. ¿No te lo crees?

Empieza por echarle un ojo a la portada, con ese impresionante «Prey» que estoy seguro de que te va a sorprender y gustar tanto como a la redacción de Micromanía, y que te presentamos en un exclusivo reportaje para que lo disfrutes como se merece.

Seguimos con avances de otros juegos que pintan pero que muy bien, como ese «TOCA Race Driver 3» o «Dungeons & Dragons Online» –¡por fin D&D tendrá el JDR online que necesitaba!–, para continuar con los análisis de las novedades de este mes. ¡Pero que pedazo de juegos! Empieza a hincarle el diente al estupendo «Panzers II» con el que, de nuevo FX se sale. Sigue con otra joya que no le va a la zaga, como el genial «NFS Most Wanted» –¡el mejor de TODA la serie, de verdad!–, «Gun», «Earth 2160»... Por si te parece poco tenemos otra exclusiva de las buenas: ni más ni menos que el nuevo «Splinter Cell».

Y cuando termines con el resto de contenidos y secciones quiero pedirte un favor. Mira bien a fondo el reportaje de los mejores juegos de 2005 que te hemos preparado y, después, mándanos tu voto. Ya sabes que sólo tu opinión es la que de verdad vale en esto de los juegos de PC y, en Micromanía, como cada año, queremos que nos digas cuál ha sido para ti el mejor juego de todos. Es importante, de verdad.

Y, claro, antes de despedirme, no voy a pasar por alto el DVD de este mes, con todo un «MDK 2» de regalo, además de las mejores demos del mes. Y, ya sabes que si lo deseas, puedes apuntar mi email y contarme lo que quieras. Nos vemos el mes que viene.



Empieza un nuevo año, pero en Micromanía queremos que elijas el mejor juego de 2005

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es



sumario



Pág. 98

Reportaje

UN AÑO DE JUEGOS

Aquí están los mejores juegos de 2005, pero necesitamos tu ayuda para elegir el Juego del Año ¿Te apuntas?



Pág. 44

Review

PANZERS II

Hemos analizado a fondo para ti la última superproducción de FX y te damos nuestro veredicto.



Pág. 36

Preview

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

Los "roleros" de medio mundo llevan años soñando con él. Descubre si tus sueños están justificados.



Pág. 86

Solución

PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS

Si continúas atascado por más que cambias del Príncipe bueno al malo, es que necesitas nuestra guía. Revísala y olvídate de todos tus problemas.

En este número

Revista Micromanía Nº 132 - Enero 2006

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!

¡¡De regalo!! DVD para PC con 10 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO



Este mes el juego completo original «MDK 2», las revistas de 1995 en PDF, preview de «Prey», las mejores demos –«Civ IV», «Quake 4»...– y mucho más...



Pág. 26

Reportaje

PREY

Descubre el juego llamado a revolucionar la acción. Te contamos, en exclusiva, todos sus secretos.



Pág. 138

Reportaje

SPLINTER CELL. DOUBLE AGENT

¡¿Sam Fisher en la cárcel?! Acompáñanos y descubre qué hace allí y, de paso, cómo será su próxima aventura.



Taller de Juegos

BATTLEFIELD 2

¿Quieres crear tu propio campo de batalla? ¡Te enseñamos cómo hacerlo!

Pág. 118

índice por juegos



El juego pondrá a nuestra disposición un amplio repertorio de armas, incluyendo el espectacular Panzerfaust, todas ellas copias exactas de sus contrapartidas reales.



Los escenarios del juego reproducirán con todo lujo de detalles diferentes regiones de Francia, Noruega y Rusia.

Es oficial: «Commandos Strike Force» estará disponible en marzo

¡Se acerca el día de la invasión!

¡Tenemos nuevos datos sobre el próximo bombazo de Pyro, y no se trata sólo de su fecha de lanzamiento! Personajes, armas, escenarios... Descubre con nosotros todos los detalles.

Acción · Pyro Studios/EIDOS · Proein · Marzo 2006

Aprovechando la presentación de la página web oficial del juego, www.commandosstrikeforce.com, Pyro Studios ha confirmado que «Commandos Strike Force» estará disponible en marzo de 2006, en un lanzamiento simultáneo para PC y consolas. En esta web es posible acceder a todo tipo de datos sobre el juego, como las biografías de los protagonistas o las especificaciones del modo multijugador, que nos permitirá entablar partidas de hasta 16 jugadores.

El juego, que supone el esperado salto a la acción de la serie de juegos de estrategia y táctica «Commandos», nos llevará una vez más a la Segunda Guerra Mundial y nos permitirá participar en ella en la piel de un soldado de las fuerzas especiales, a elegir de entre los tres disponibles, un boina verde, un francotirador o un espía. Cada uno de ellos, por supuesto, contará con sus propias habilidades especiales, por lo que elegir el más adecuado para cada misión será un desafío constante a lo largo del juego, aunque habrá incluso algunas misiones en las que tendremos que alternar en tiempo real el control entre los tres personajes.

«Commandos Strike Force» contará, según se ha revelado, con tres campañas que se desarrollarán a través de Francia, Noruega y Rusia y que incluirán un total de 14 misiones. Entre otro equipo podremos usar hasta 15 armas diferentes de los ejércitos alemán, americano y soviético, entre ellas algunas tan características como la pistola Luger, el rifle Mauser, la ametralladora Thompson o el rifle de francotirador Mosin Nagant. ■

La serie «Commandos» ultima –¡por fin!– sus detalles para dar el esperado salto a la acción en primera persona

Stainless Steel desaparece por sorpresa, pero...

«Rise & Fall» sigue adelante

Estrategia · Midway · Virgin Play · 2006

En una noticia que ha sorprendido a toda la industria: Stainless Steel, los estudios de desarrollo fundados por Rick Goodman –creador de «Empire Earth» y de «Empires», entre otros– cerraron sus puertas por sorpresa a finales del pasado mes de noviembre. Al parecer, el retraso en «Rise & Fall», el esperadísimo juego de estrategia que estaban desarrollando, provocó que Midway cortara su financiación y eso, a su vez, hizo que el estudio tuviera que suspender sus actividades.

Apenas una semana después Midway confirmó que «Rise & Fall» seguía previsto para 2006, pero sin confirmar quién se va a hacer cargo de él. ¿Afectará todo este jaleo a un juego que estaba casi acabado y prometía revolucionar el género? Pues tendremos que esperar para saberlo. ■





El impresionante «Rise & Fall» sigue vivo, pero es difícil prever cómo le afectará el cierre de Stainless Steel.

Tenemos X-Men y Spiderman para rato

Activision y Marvel, juntos hasta... ¡2017!

Industria · Activision · Marvel · Hasta 2017

A pesar de que al contrato que unía a ambas compañías todavía le quedaban cinco años de vigencia, Activision y Marvel han anunciado que el acuerdo entre ambas, para que la primera desarrolle juegos basados en Spiderman y X-Men, será prorrogado nada menos que hasta 2017.

¿Os parece mucho tiempo? Bueno, si pensáis que en total Activision ha vendido más de 25 millones de juegos basados en el trepamuros y la patrulla X –desde el «Spider-Man» original hasta el recientísimo «X-Men Legends 2»– es fácil comprender el porqué de ese interés en prolongar este fructífero acuerdo. ■



Nuestro amistoso vecino Spiderman seguirá apareciendo por nuestros PCs.



En las partidas multijugador podrán participar hasta 16 jugadores de manera simultánea, divididos en los equipos de 8 miembros cada uno. Habrá varios modos de juego online, todavía sin especificar.



Cada uno de los tres personajes tendrá sus propias habilidades especiales que se harán necesarias dependiendo de la situación a que nos enfrentemos.



Cada misión se podrá resolver de muchas maneras diferentes, con una total libertad para que el jugador elija su propio camino.

La cifra



285.000

... personas visitaron la reciente edición del SIMO, entre los días 15 y 21 de noviembre en Madrid, lo que supone un incremento del 2% con respecto al año pasado. La Feria contó con un total de 750 expositores pertenecientes a los sectores de la informática, la multimedia y las telecomunicaciones, y en ella se presentaron las novedades tecnológicas más destacadas. ■

Las Olimpiadas de Invierno ya tienen juego oficial

Prepara tus tablas, colega

Deportivo · 2K · Take 2 · Enero 2006

Si eres aficionado a los deportes de nieve te alegrará saber que 2K Sports, el sello de Take 2 responsable de sus títulos deportivos, ha obtenido la licencia para desarrollar el juego oficial de los XX Juegos Olímpicos de Invierno.

El juego, que llevará por nombre «Torino 2006» –muy original, sí–, nos permitirá participar en quince modalidades de ocho deportes diferentes incluyendo, entre otros, los descensos y los saltos de esquí, el patinaje de velocidad, el bobsleigh o el biatlón.

«Torino 2006», que contará también con un modo multijugador para hasta cuatro jugadores, tiene previsto su lanzamiento para enero de 2006, justo un mes antes de que comiencen las Olimpiadas de Invierno de Turín. ■



Podremos participar en ocho deportes diferentes, con un total de 15 modalidades distintas.



La licencia del COI es una garantía de que el juego reproducirá con realismo las Olimpiadas de Turín.

últimahora



Guerra en las galaxias. «EVE Online», el popular juego de rol online futurista, verá ampliados sus contenidos con una expansión, este mismo mes. «Red Moon Rising», será una expansión gratuita e incluirá naves de combate que aumentarán las opciones del PvP.

Vuelve «Outrun». El juego de carreras que marcó una época en las recreativas de medio mundo vuelve a nuestros PCs, y es que Sega ha confirmado el lanzamiento de «Outrun 2006», que aparecerá en marzo y nos permitirá ponernos al volante de 12 modelos diferentes de Ferrari.



La 3ª Guerra Mundial... ¿por turnos? Se acaba de anunciar «Doomsday», una expansión para «Hearts of Iron II». Estará disponible en abril de 2006 y, además de un editor y nuevas tecnologías, incluirá una campaña que nos llevará hasta una hipotética 3ª Guerra Mundial.

Juegos muy animados. Activision y Dreamworks han firmado un acuerdo para que aquella desarrolle juegos basados en las películas de la última. El acuerdo cubre producciones actualmente en proyecto, como "Bee Movie", "Kung Fu Panda", "Rex Havoc" o, especialmente, cualquier posible continuación de "Shrek".



Doom... en tu mesa. La compañía Devir ha publicado el juego de tablero "Doom", que reproduce los personajes y el funcionamiento del juego de PC. Es un juego para 2, 3 ó 4 jugadores y está disponible por un precio recomendado de 55 €.

El Termómetro

Caliente

Han nacido dos estrellas. En la votación para entrar en el Paseo del Juego (equivalente al Paseo de la Fama de Hollywood) este año han sido elegidos Sid "Civilization" Meier y John "Doom" Carmack. Junto a ellos, también habrá nuevas estrellas para «Starcraft», «Everquest», «Final Fantasy» y Lara Croft.

Videojuegos en las aulas. En un colegio inglés han decidido usar el juego de rol «Never winter Nights» para potenciar el aprendizaje de los alumnos mediante la creación de escenarios "educativos". A ver cuándo hacemos lo mismo aquí, en vez de tanto dar la tabarra con la violencia.

Templado

Más realista, imposible. El realismo histórico de «Brothers in Arms» es al parecer tan elevado que ha traspasado incluso las fronteras del PC. El canal de televisión History Channel realizará un documental de dos horas de duración sobre la 2ª Guerra Mundial utilizando el mismo motor del juego.

La física puede esperar. Tendremos que esperar todavía para poder disfrutar de las primeras tarjetas aceleradoras físicas ya que ASUS, la compañía que iba a lanzar las primeras tarjetas con el chip PhysX, afirma que todavía no hay suficientes juegos que utilicen esta tecnología.

Frío

Otro retraso, y van... Cuando ya parecía que no era posible que «Ghost Recon» se volviera a retrasar, resulta que nos enteramos de que el juego no aparecerá hasta marzo –en vez de en febrero, como estaba previsto–. Y esta vez ni siquiera han dado una razón. Lo que hay que aguantar...

A Cthulhu no le gusta el PC. Si eres seguidor de Lovecraft, tienes motivos para estar enfadado, y es que «Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth», el juego de 2K Games, no aparecerá finalmente en versión PC. ¿Razones? Pues no han dado ninguna...



▲ Nos tendremos que enfrentar a todo tipo de pacientes, desde los que traen una "pupita" en un dedo, hasta los heridos múltiples de un accidente de coche.



▲ A medida que avancemos en el juego nuestro personaje podrá ir mejorando sus habilidades en hasta seis especialidades médicas diferentes.

Ya está aquí el juego de la serie "Urgencias"

¡Doctor Carter, acuda a su PC!

Estrategia · Legacy · Puntosoft · Diciembre 2005

"Urgencias", la popular serie de televisión ya tiene su propio videojuego, que llega a nuestro país de la mano de Puntosoft. El juego, que pretende reproducir fielmente tanto los escenarios como las situaciones de la serie televisiva, nos pone en la piel de un médico interno que se enfrenta a su primer trabajo en el hospital County General, de Chicago.

A lo largo de la partida nuestro personaje tendrá que tratar todo tipo de pacientes, mientras nos enfrentamos a las diferentes misiones que nos propondrá la campaña principal del juego y, sobre todo, nos relacionamos con más de 100 personajes, incluyendo al famoso Dr. Carter y a la Dra. Lewis, que son interpretados por los actores que les dan vida en la serie. ■



Viaja a la Roma clásica con «Heart of Empire»

¡Fuerza, honor... y andamios!

Estrategia · Deep Red · Finales 2006

Si lo tuyo es la gestión tienes una cita obligada con «Heart of Empire: Rome», el nuevo proyecto de Deep Red, compañía responsable de juegos de gestión tan exitosos como «Vega$» o «Monopoly Tycoon».

El juego nos llevará a la época del Imperio Romano y nos enfrentará al desafío de construir la legendaria ciudad de Roma, mientras aumentamos nuestra fortuna y poder político. Para ello, además de construir edificios, podremos también convocar luchas de gladiadores con las que ganar el favor del César. ■





¿Sabías que...

...Bohemia Interactive ha presentado recientemente Virtual Battlespace 2, un entorno virtual 3D diseñado con... ¡fines militares!?



Para su desarrollo Bohemia Interactive –responsable de «Operation Flashpoint»– ha recibido asesoramiento de diferentes organismos militares, incluyendo el cuerpo de marines de Estados Unidos o el ejército australiano, y es que su objeto no es otro que servir de herramienta para la planificación táctica militar –real– así como para el entrenamiento de soldados.

Breves

Entra en el crimen organizado. «Paradise City» será la continuación de «Gangland» y verá la luz en otoño de 2006. Una vez más se tratará de meterse en la piel de un mafioso.



Fichaje de lujo para la Tierra Media. EA ha anunciado que Hugo Weaving, que interpretó a Elrond en las películas de El Señor de los Anillos, será el narrador de «La Batalla por la Tierra Media II».

A imitación de Valve y su Steam, EA ha puesto en marcha un servicio de descarga de software a través de Internet, el EA Downloader. Ya se puede comprar en él la expansión de «Battlefield 2».



Lucha contra los nazis en «Übersoldier»

Muerto... y muy enfadado

Acción · CDV · Marzo 2006

¿Pensabas que ya lo habías visto todo en cuanto a juegos de acción ambientados en la 2ª Guerra Mundial? Pues piénsatelo mejor, porque se acaba de anunciar el lanzamiento de «Übersoldier» un juego del que se podrán decir muchas cosas, menos que vaya a ser "convencional".

Para empezar, nuestro personaje en el juego será un súper soldado que, después de muerto, ha sido modificado genéticamente para dotarle de poderes sobrenaturales como, por ejemplo, el de detener el tiempo para poder esquivar los disparos enemigos. Nuestro objetivo será, claro, vengarnos de los enemigos que nos enviaron a la tumba y para ello tendremos que unirnos a la resistencia en su lucha contra la ocupación de los nazis, mientras participamos en varias docenas de misiones.

Una de las características más interesantes del juego será, al parecer, que combinará la acción directa y sin complicaciones, con un aspecto táctico que viene de la necesidad de usar tus nuestros poderes especiales en el momento adecuado. El juego, que estará disponible en marzo de 2006, será publicado por la compañía alemana CDV, que con este juego se aleja radicalmente de sus otras producciones, todas ellas juegos de estrategia en tiempo real. ■



▲ En «Übersoldier» no seremos los únicos que estén un poco más muertos de la cuenta, muchos de los enemigos también han pasado una temporadita en la fosa...



▲ Las habilidades especiales del protagonista introducirán un elemento de táctica dentro de un juego que, por lo demás, girará alrededor de la acción.



Vive una aventura clásica

Misterios del pasado

Aventura · Future Games · Friendware · Finales de diciembre

Future Games, creadores de «Black Mirror», acaban de anunciar el lanzamiento de «Nibiru: El Mensajero de los Dioses» otra aventura de las mismas características.

En «Nibiru» nos pondremos en la piel de Martin Holan, un arqueólogo checo que se dispone a investigar un misterioso túnel alemán recién descubierto y que llevaba clausurado desde el final de la Segunda Guerra Mundial. Lo que comienza como una sencilla investigación rápidamente se convertirá en una peligrosa búsqueda de una antigua civilización alienígena descubierta por los nazis en su búsqueda de un arma definitiva.

A partir de este prometedor argumento, «Nibiru» nos ofrecerá una compleja aventura con más de 80 localizaciones repartidas a lo largo de 5 capítulos, 35 personajes con los que interactuar y más de 50 páginas de diálogos que, además, serán traducidos y doblados al castellano. ■

Vivendi dice sí a «King's Quest IX»

¡Vuelve el rey Graham!

Aventura · Phoenix Online Studios · 2006

¡Sí! ¡Es cierto! Después de que el mes pasado Vivendi prohibiera a los chicos de Phoenix Online que siguieran trabajando en la continuación de la serie «King's Quest», resulta que finalmente se ha impuesto la razón y Vivendi ha cambiado de opinión imponiendo, tan sólo, un cambio de nombre.

El juego, que ahora se llamará «King Quest IX: The Silver Lining», será totalmente gratuito y estará compuesto de tres capítulos, el primero de los cuales, «Shadows», verá finalmente la luz a lo largo del año que viene. ■



▲ Una vez más volveremos a ponernos en la piel del Rey Graham y su familia.

En voz baja...

...se dice que el proyecto ultrasecreto en el que Warren Spector está trabajando desde que dejo Ion Storm estará basado en el motor Source, estará distribuido por Steam y –no te rias– podría estar protagonizado por animalitos de dibujos animados.



¿Ratoncitos y conejos? ¿Será verdad?

Los + esperados



Este mes la cosa ha estado tranquila, apenas la salida de «The Matrix. Path of Neo» y la entrada de «Splinter Cell. Double Agent». Lo bueno es que «Commandos Strike Force» ya tiene fecha y lo malo que «Ghost Recon 3» se ha retrasado por... ¿decimonovena vez?

Parrilla de salida

La Batalla por la Tierra Media 2



FEBRERO 2006 · ESTRATEGIA · ELECTRONIC ARTS · PC

El futuro juego de estrategia de EA no podía tener un trasfondo más atractivo, pero no se quedará ahí: promete estar repleto de opciones y ofrecer mucho espectáculo.

Prey

MARZO 2006 · ACCIÓN · HUMAN HEAD/3D REALMS/TAKE2 · PC/XBOX 360

Es tan impresionante como nos imaginábamos. Una jugabilidad de infarto y conceptos rompedores en un juego que promete revolucionar su género.

Ghost Recon 3



MARZO 2006 · ACCIÓN · UBISOFT · PC/PS2/GC/XBOX/XBOX 360

Pues sí, un retraso más, aunque la buena noticia es que se trata sólo de un mes. Consolémonos pensando que la espera merecerá la pena o, al menos, eso parece.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

MARZO 2006 · ROL · BETHESDA/TAKE 2 · PC/XBOX 360

Cada vez falta menos para que llegue el juego de rol más ambicioso de los últimos años. Sus dimensiones y su tecnología no dejarán a nadie indiferente, seguro.

Calentando Motores

El Padrino



MARZO 2006 · ACCIÓN/AVENTURA · EA · PC/PS2/XBOX

Un clásico del cine está dispuesto a revivir el mundo de la mafia en un juego cinematografico y espectacular. ¿Quieres formar parte de la familia Corleone?

Commandos. Strike Force

MARZO 2006 · ACCIÓN · PYRO STUDIOS · PC

¡Esto ya no hay quien lo pare! Ya hay una fecha oficial y nosotros contamos los días que faltan hasta que podamos ponerle las manos encima al nuevo trabajo de Pyro.

Splinter Cell. Double Agent

PRIMAVERA 2006 · ACCIÓN · UBISOFT · PC/PS2/XBOX/XBOX 360

Hemos ido a París, lo hemos jugado y nos hemos llevado una soberana sorpresa. Sam Fisher vuelve y lo hace en mejor forma que nunca.

Unreal Tournament 2007



PRIMAVERA 2006 · ACCIÓN · EPIC GAMES/MIDWAY · PC

Una serie de acción legendaria que vuelve a nuestros PCs. ¿Has preparado ya tus armas?

En boxes

Hellgate London



PRIMAVERA 2006 · ROL · FLAGSHIP /NAMCO · PC

Rol en primera persona de los creadores del mítico «Diablo». ¿Serán capaces de superarse a sí mismos con este nuevo trabajo?

Neverwinter Nights 2

2006 · ROL · OBSIDIAN/ATARI · PC

El listón está muy alto, pero Obsidian asegura estar a la altura del desafío. Las primeras impresiones, desde luego, son estupendas.

Rise & Fall. Civilizations At War

2006 · ESTRATEGIA · MIDWAY · PC

A pesar del cierre de Stainless Studios el juego sigue en desarrollo, pero mucho nos tememos que todo este jaleo acabe afectando a su lanzamiento de alguna manera.



Un juego de rol online realmente diferente

¡Roma invade la red!

Rol online · RedBedlam · Principios de 2006

«Roma Victor» será un juego de rol online ambientado en el Imperio Romano en el año 180 d.C. Esto quiere decir que no habrá magia, ni criaturas fantásticas. La única raza disponible será, lógicamente, la humana, aunque podremos elegir entre pertenecer al Imperio, en una de las varias categorías de ciudadano, o jugar como un bárbaro de las regiones exteriores.

Otra de las características destacadas de «Roma Victor» será su sistema económico, y es que aunque el juego estará libre cuotas, en la línea de «Guild Wars», se podrá canjear libremente dinero real por la moneda del juego, los sextercios. Está por ver si es posible conseguir una economía funcional con este sistema, pero hay que reconocer que la idea es atrevida, ¿o no?

Viaja a un mundo de fantasía

Tierra de magia y héroes

Estrategia · GSC Game World · Otoño 2006

Cuando todos pensábamos que los chicos de CGS estaban ocupadísimos tratando de acabar a tiempo «S.T.A.L.K.E.R.», resulta que nos enteramos que tienen en marcha otro proyecto, «Heroes of Annihilated Empires».

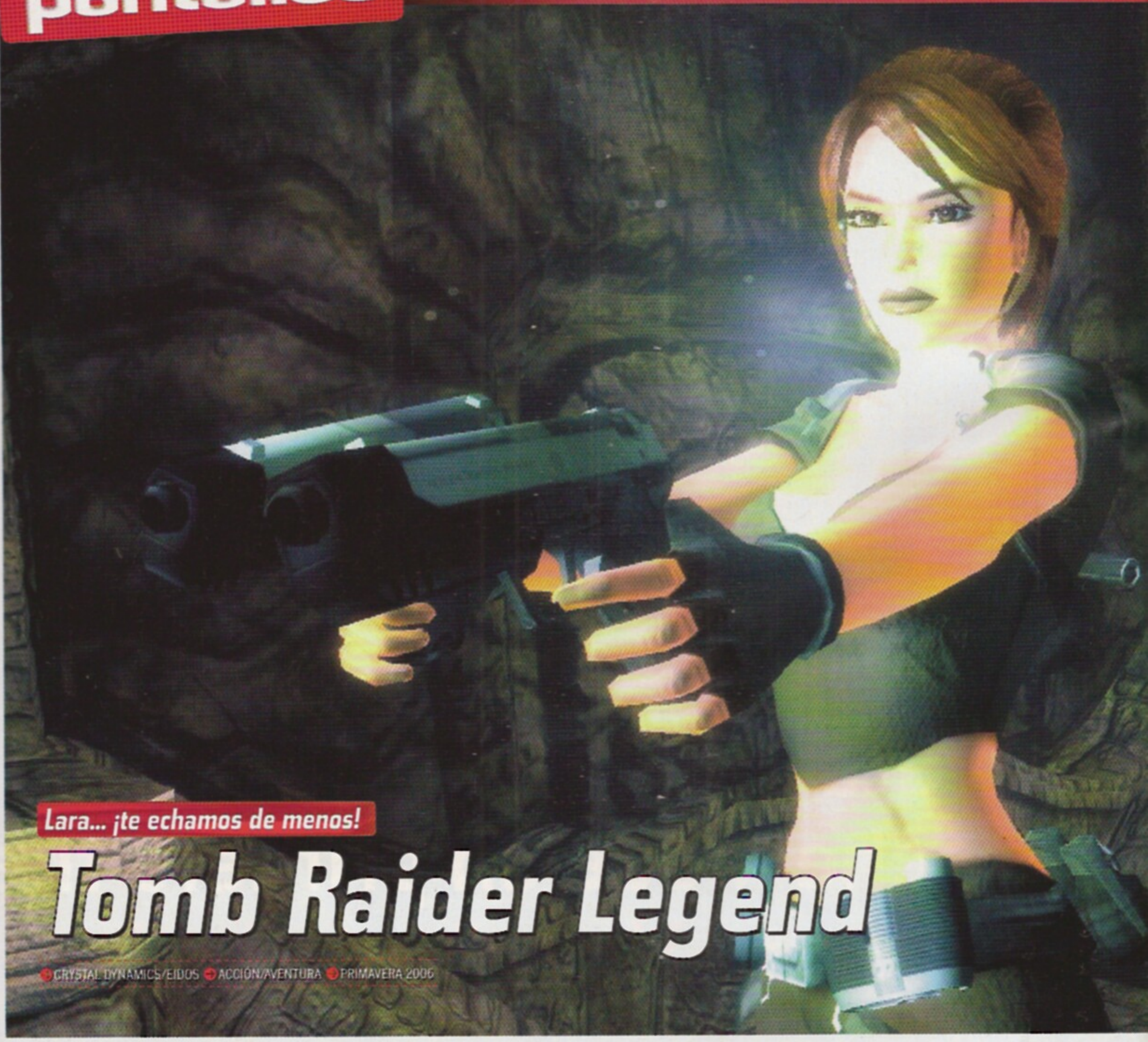
Se trata, al parecer, de una combinación de estrategia en tiempo real y rol, ambientada en un mundo fantástico habitado por todo tipo de criaturas mitológicas y dividido en seis naciones diferentes. El juego nos introduce de lleno en los enfrentamientos entre estas naciones, con batallas en las que se enfrentan hasta 64.000 unidades de manera simultánea y en las que la magia, en forma de poderosísimos hechizos, tendrá un papel determinante.

Los números del juego, desde luego, prometen ser impresionantes, con 6 razas jugables, más de 100 unidades diferentes, 18 héroes que desarrollar y cerca de 70 edificios totalmente animados para construir.



▲ El juego se desarrollará en un enorme mundo de fantasía ambientado con todo lujo de detalles.





Lara... ¡te echamos de menos!

Tomb Raider Legend

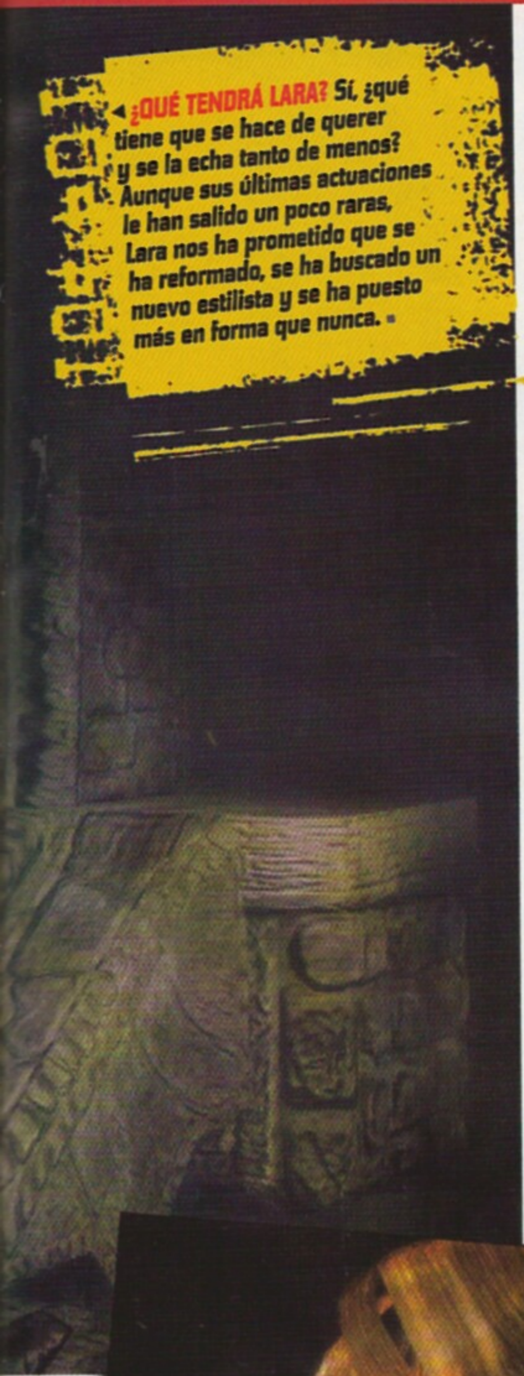
CRYSTAL DYNAMICS/EIDOS ➔ ACCIÓN/AVENTURA ➔ PRIMAVERA 2006



▶ **Veamos, ahora muevo esto aquí, empujo eso allá, echo la bola a rodar...** ¡Que no para esta mujer! Siempre está maquinando soluciones a los puzzles que se encuentra y es que los de «Legend» prometen ser lo más espectaculares de toda la serie. De nuevo, el uso del escenario será la base y el movimiento de determinados objetos –o su desplazamiento– te dará la clave de cómo superar una determinada fase. ¡Espíritu «Tomb Raider» 100%! ■



▲ **Hmmm, eso me suena a maya... ¿o es azteca?** Mitos, historia, leyendas... Ese mágico y atractivo combinado que hereda el espíritu de Indiana Jones, y la tensión y fabulación de El Código daVinci para enrevesarlo todo nos deparará otro fabuloso cóctel con estos ingredientes, servido en un guión donde fantasía y realidad a veces se confunden. ■



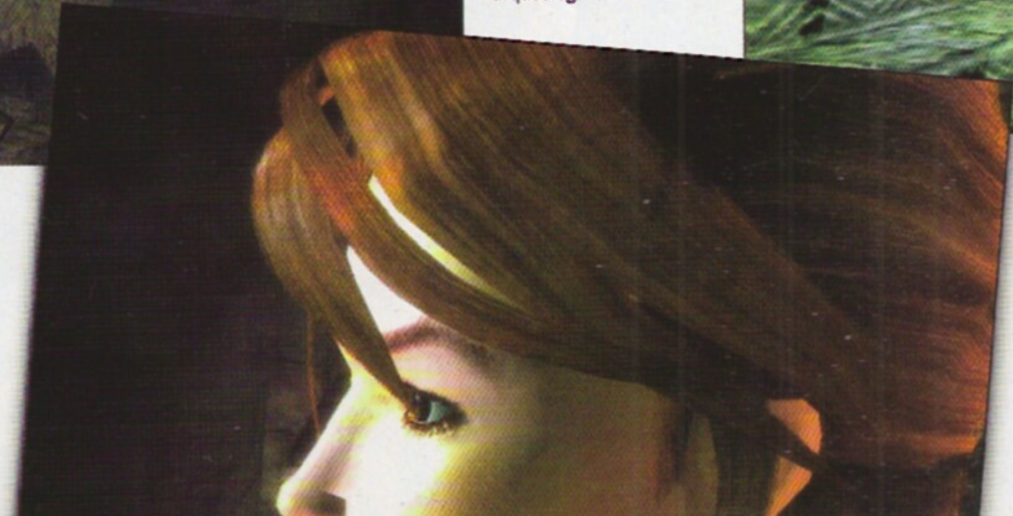
◄ **¿QUÉ TENDRÁ LARA?** Sí, ¿qué tiene que se hace de querer y se la echa tanto de menos? Aunque sus últimas actuaciones le han salido un poco raras, Lara nos ha prometido que se ha reformado, se ha buscado un nuevo estilista y se ha puesto más en forma que nunca. ■



▲ **¡Esta chica sigue siendo un culo inquieto!** Pasa el tiempo y algunas cosas nunca cambian. Lara Croft sigue donde la dejamos: explorando tumbas, investigando ruinas, buscando secretos y, si se tercia, salvando el mundo. Su nueva aventura promete seguir dando todo eso y mucho más y, claro, acción a raudales con nuestra arqueóloga favorita. ■



▲ **¡Ale, hop! Lara "Comaneci" ha vuelto.** Lara siempre había tenido un espíritu de atleta y, casi, de gimnasta, pero es que en «Tomb Raider. Legend» vas a alucinar con el realismo y la variedad de nuevos movimientos y animaciones. Y, además, para redondear la cosa, el animador y creador del modelo de Lara es el mismo que se la inventó: Toby Gard "in person". ■

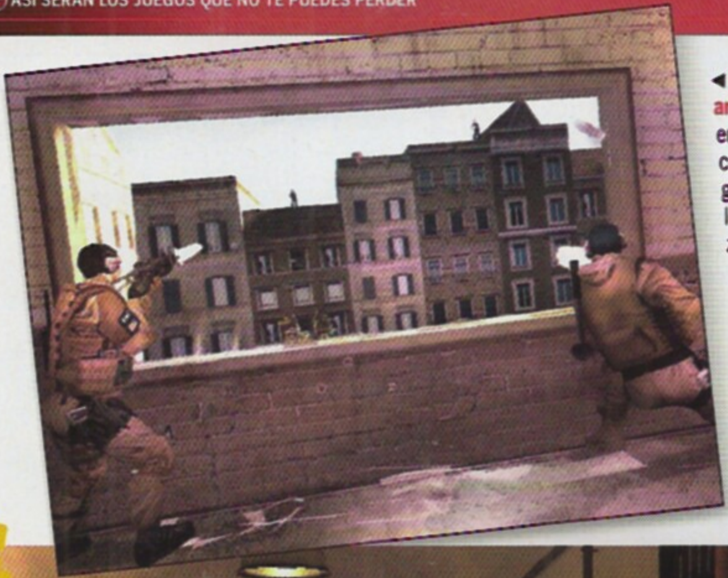


◄ **¡Lara, estás más guapa que nunca!** Aunque virtual, Lara Croft ha sido la "novia" de los jugadores de medio mundo. Con cada nueva aventura, su aspecto iba cambiando, mejorando en algunos detalles, e "inflándose" en otros... ¡ejem! Pero, la verdad, nunca nos habíamos imaginado que la íbamos a ver tan real y tan guapetona. Parece que, en cuestion de gráficos, «Tomb Raider. Legend» va a superar las mejores expectativas que todos los fans de Lara podíamos tener... Veremos qué pasa con todo lo demás. ■

Acción antiterrorista

Rainbow Six Lockdown

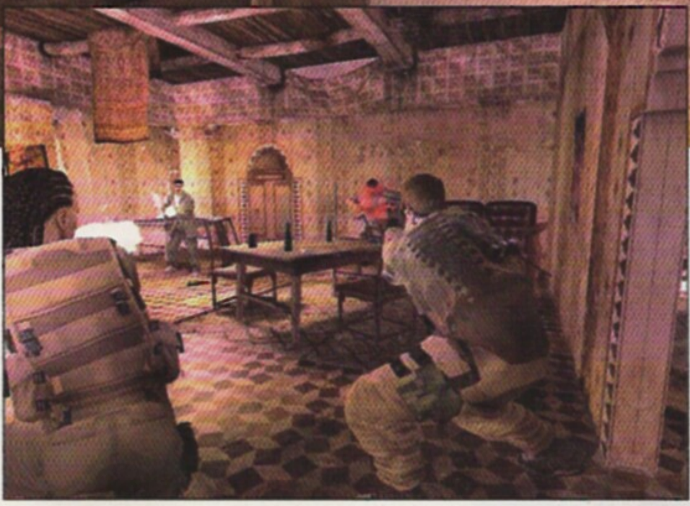
UBISOFT · ACCIÓN · PRIMER TRIMESTRE 2006



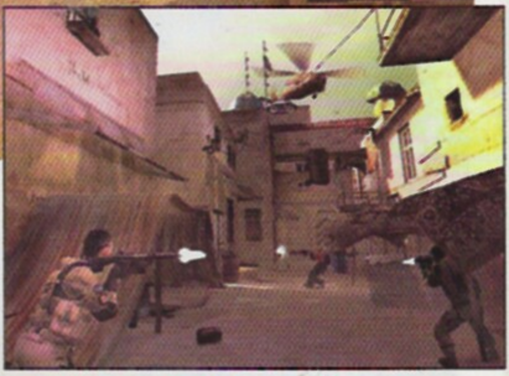
◀ **Inteligencia no tan artificial.** Te vas a enfrentar a enemigos con mucha materia gris y aplicando daños localizados según la zona del cuerpo. Ya no bastará un solo tiro para abatirlos. Trampas, engaños acciones suicidas y menos tiempo para reaccionar. ¿Cómo detener esta ofensiva terrorista? ■

▶ **LA CLAVE ES LA ACCIÓN EN EQUIPO.** Prepárate para atacar al terrorista donde más le duele. Elige el equipamiento de los miembros de tu grupo Rainbow Six, usa más de 40 armas que podrás mejorar a tu gusto y dirige a tus hombres. No puedes fallar. ■





◀ **Más acción y menos tiempo para pensar.** Emplearás mucho menos tiempo en realizar la planificación previa a la misión. No estarás en tu terreno, no podrás contar con planos ni tendrás acordonada la zona. Además, esta vez sólo podrás controlar al jefe del comando, Domingo "Ding" Chávez. ■



▲ **¡Contacto visual con el enemigo! ¿Órdenes?** Efectivamente, habrá más acción que táctica, pero las órdenes a tus compañeros serán la clave para el éxito de la misión. Al fin y al cabo serás el jefe y todo lo que suceda durante el despliegue será tu responsabilidad. ■



En lo más clásico del mejor rol

NeverWinter Nights 2

OBSIDIAN/ATARI · ROL · 2006

▶ **SE BUSCÁN CAMPEONES.** ¡Cómo están los Reinos Olvidados! Hace años que acabó la guerra entre Luskan y Neverwinter, pero la tensión vuelve a Sword Coast... Y, encima, hablan de un héroe solitario con muchos secretos... ¿a que vas a ser tú?



▲ **¡Vuelve a los Reinos Olvidados!** Reglas de "Dungeons & Dragons" en la versión 3.5, un grupo de hasta tres compañeros que te ayuden en tus aventuras, escenarios sacados de «Neverwinter Nights», un nuevo editor creado por Obsidian para que desarrolles tus propias historias... ¡esto es rol a lo grande, señores!



▲ **¡El rol se vuelve más espectacular que nunca!** Si «Neverwinter Nights» ya supuso un espectáculo visual, además de ser un señor juego de rol, prepárate para su continuación, que va a tener un realismo y una calidad gráfica que se te van a poner los pelos como escarpias. Vas a salir corriendo cuando veas a algunos enemigos... ¡pero de verdad!

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

ADSL, ¿"pa" qué?

Os escribo para decirle al Capitán Banda Ancha, que escribía el mes pasado diciendo que estaba muy contento con su ADSL, que para jugar a juegos online no es imprescindible tener una conexión de "tropecientos" megas. Yo tengo una conexión de 56 Kbps, que es pobre, pero "honrá" :-) y juego a través de Internet a un montón de juegos, algunos de ellos muy recientes. Incluso estoy jugando a la versión de prueba de «World of Warcraft» que regalasteis el mes pasado y no tengo demasiados problemas. ■ Coronel Banda Estrecha



R. ¡Sí señor!, eso es tener moral: un módem de 56 Kbps y un 486 tuneado y, ¡hala!, a jugar a «Half-Life 2» :-D No, fuera de broma, es verdad que todavía se le puede sacar mucho partido a un módem de 56 kbps, pero, desgraciadamente, también es cierto que cada día que pasa los juegos online requieren más y más ancho de banda y mucho nos tememos que el cambio acabará siendo obligatorio. Eso sí, como tú dices, mientras tus juegos favoritos te vayan bien, ¿para que te vas a gastar más dinero?

¿El fin del príncipe?



He leído en la review que publicasteis el mes pasado que «Las Dos Coronas» es el último capítulo de la serie «Prince of Persia» y desde entonces estoy bastante mosqueada. ¿Es cierto? ¿No tendremos más aventuras del Príncipe? Porque para mí, que me entusiasman los tres juegos de la serie, sería una faena y de las gordas. ■ Pilar Flores

R. Tranquila, que no es tan grave la cosa como parece. Lo que Ubisoft ha anunciado es que «Las Dos Coronas» cierra el ciclo argumental que ellos llaman "La Trilogía de las Arenas", formado por los tres primeros juegos de la serie. Esto quiere decir que si hubiera otro «Prince of Persia» –algo que entendemos como probable, aunque no exista confirmación oficial– quizá tendría un planteamiento diferente al de los tres juegos anteriores. De todas formas, lo mejor es no hacerles mucho caso cuando dicen que una serie de éxito se ha acabado "para siempre", porque por ejemplo, mira, lo mismo decían de «Splinter Cell» y este mismo mes llevamos un reportaje de su próxima entrega.

LA QUEJA
Servidores caídos

Quiero protestar por la situación surrealista que hemos vivido los jugadores de «Galaxies». Cuando apenas llevábamos tres días jugando la nueva versión del juego, se cayeron los servidores durante ¡más de 40 horas! Lo único que nos han dicho es que se trata de un mantenimiento de emergencia, pero yo no he visto nunca que un mantenimiento dure más de un par de horas. Me parece que lo mínimo que deberían hacer es dar explicaciones y devolvernos el dinero. ■ Julián Domínguez

Que se caigan los servidores es una faena, es cierto, pero los accidentes a veces pasan por muchas precauciones que se tomen. Lo grave es que no se haya informado convenientemente de la situación a los jugadores que se están "dejando la pasta" todos los meses y que son los mantienen el juego en marcha. ¡A ver si tenemos un poco más de cuidado con esas cosas, señores!



Tramposos fuera

Quiero quejarme de que muchos juegos online están llenos de chetos (tramposos) y las compañías no se están esforzando para evitarlo. En «Call of Duty 2», por ejemplo, no se puede echar una partida online sin que te acribillen los chetos. En el «Call of Duty» original estaba el Punk Buster, que por lo menos algo hacía, pero en la segunda parte nadie se ha preocupado de luchar contra los chetos. ■ Guillermo Angulo

R. Y es que anda que no fastidia estar ahí currándotelo durante horas con tu Mauser, para que llegue un "listo" usando trucos y te mate con una pistola de un disparo a la cabeza desde lo alto del campanario del pueblo. Estamos contigo, todas las compañías deberían hacer todo lo posible para echar a los tramposos de sus juegos online.

Caros y exigentes

Estoy totalmente de acuerdo con La Queja del mes pasado y quiero decir que las compañías deben creer que estamos hechos de pasta, porque entre los precios de los juegos y los requisitos que les ponen... vamos, que entre los 50 eurazos que me costó «F.E.A.R.» y los 400 de la tarjeta que me compré para verlo en condiciones la broma me ha salido por un pico. ■ Manuel Ortega



R. Ojo, que La Queja del mes pasado era porque "algunos" juegos son muy caros, que es verdad, pero también hay muchos con un precio estupendo, porque por suerte cada vez hay más líneas "económicas". Y, sí, 400 euros es una pasta, pero piensa que por ese dinero te habrás pillado un "maquinón" que te va a dar mucha guerra.

¿Sólo en consola?

He oído que el próximo «Alone in the Dark» sólo saldrá para Xbox 360. ¿Es eso cierto? Porque si es así me parece una tomadura de pelo para los usuarios de PC que fuimos los primeros en jugar la serie. ■ Arturo Córdoba



R. Pues sí, hay un contrato de exclusividad con Microsoft y Xbox 360 para el nuevo «Alone». A día de hoy, Atari dice oficialmente que no habrá versión PC. Pero, vamos, ya sabes cómo son estas cosas y no nos extrañaría que en unos meses se anunciase a bombo y platillo la susodicha versión...

LA POLÉMICA DEL MES
Protección problemática

Me parece una vergüenza los sistemas de protección anticopia que se incluyen en muchos juegos nuevos y que te obligan a desinstalar cualquier programa de emulación de CD/DVD. Yo, por ejemplo, me acabo de comprar «Call of Duty 2» y «NBA Live 06» y con los dos he tenido problemas. ¿Y quiénes son, digo yo, los señores de EA o de Activision para decirme lo que tengo que tener instalado en mi PC? ■ Ignacio Chico

Es verdad que estas protecciones están provocando muchísimas protestas, pero se trata de un tema delicado porque lo cierto es que la piratería es un problema grave, ¿no? Estamos contigo, en cualquier caso, y lo mínimo que hay que exigir a las compañías es que todos los juegos que incluyan este sistema lo indiquen en sus cajas, para que sepamos lo que estamos comprando.



CARTA DEL MES

¿Sólo originalidad?

Me parece que cuando valoráis los juegos le dais demasiada importancia a la originalidad, mucha más que a otros factores a los que yo creo deberíais conceder la misma o más atención. La diversión, por ejemplo, debería ser mucho más importante porque, a fin de cuentas, a mí no me importa si un juego es muy parecido a otro, si me entretiene y me divierte. ■ **Moisés Casado**



R. A la hora de valorar un juego intentamos tener todo en cuenta: originalidad, jugabilidad, tecnología, dificultad, localización... y, sobre todo, la diversión. Lo que pasa es que también creemos que la repetición, una y otra vez, de los mismos planteamientos afecta muchísimo a la diversión de un juego. Es un poco como lo que pasa con la tele porque, ¿quién te hace a ti más gracia? ¿El Neng, o el tío que imita a uno que imita al Neng? Pues eso...

Rol del bueno

Soy un rolero de la "vieja escuela" y si ya estaba contento con la aparición de «Dragonshard» no os quiero contar cómo me puse cuando vi el mes pasado las pantallas de «D&D Online» en vuestra revista. ¿De verdad tiene tan buena pinta como parece? ¿Creéis que van a conseguir capturar el espíritu del «D&D» de mesa? Porque si es así ya pueden ir contando con un suscriptor más. ■ **Rafael Gracia**



R. Pues ya puedes ir sacándole brillo a tu dado de 20 caras de la suerte, porque, como puedes comprobar tú mismo en la preview que llevamos este mes, el juego tiene una pinta espectacular. Vale que todavía puede cambiar la cosa pero, vamos, mucho se tendría que torcer para que no nos encontremos con un auténtico juegazo.

Una guerra muy vista

Me ha entusiasmado «Brother in Arms 2», me parece un juegazo de punta a rabo, pero lo cierto es que ya empiezo a estar un poco harto de tanta 2ª Guerra Mundial. ¿Para cuándo juegos de otras guerras?, porque el Desembarco de Normandía lo tenemos ya más visto que el tebeo. Por ejemplo, estaría muy bien que hicieran un juego de la Guerra Civil Española en el que pudiéramos luchar en la Batalla del Ebro. ■ **Paco Greco**



R. Parte de razón tienes, porque se han puesto bastante pesados con la 2ª GM, pero por otra parte lo bueno que tiene esta guerra es justamente que nosotros no participamos en ella, así que podemos jugar sin comernos la cabeza. ¿La Guerra Civil dices...? Bueno, tú fíjate la que se lió en Japón cuando sacaron «Medal of Honor: Rising Sun», porque iba de pelear contra los japoneses, y piensa que todavía hay mucha gente que su abuelo participó, por ejemplo, en la Batalla del Ebro.

Ya casi estaba...

Yo había visto retrasos de último momento, pero el de «Oblivion» ha sido de los peores. Vamos, que prácticamente ya tenía el abrigo puesto para ir a la tienda a por él cuando me he enterado que se aplaza hasta el año que viene. ¿Es que ya nadie se toma las fechas en serio? ¿Qué pasaría si nosotros compráramos el juego pero dijéramos que nos íbamos a retrasar con el pago? ■ **Eusebio Barrios**



R. Todos los retrasos son desagradables pero, como dices, los de "última hora" son los peores, porque te quedas con la miel en los labios y, reconozcámoslo, con un poco de cara de tonto también. En el caso de «Oblivion» no es que justifiquemos el retraso pero, digamos que lo podemos entender, ya que será un juego enorme (es, literalmente, gigantesco) y debe ser difícil eliminar todos los bugs. Pero, aun así, ahí va el tirón de orejas para Bethesda por no hacer mejor los deberes, que hay mucha gente pendiente de este juego... que lo sepan.

FORMIDABLE



El PEGI, explicado. En medio de tanta polémica artificial sobre los videojuegos resulta refrescante asistir a iniciativas como la que ha unido a aDeSe con la cadena de supermercados Eroski para promocionar el código PEGI mediante la distribución de más de 100.000 folletos explicativos. Más información es lo que hace falta, sí señor, para no tener que oír tantas tonterías por ahí...

LAMENTABLE



Cortar por lo sano. Al parecer hay un sector del gobierno alemán que se está planteando seriamente prohibir la venta de cualquier juego que pueda fomentar la violencia. Y nosotros nos preguntamos: ¿no hay una clasificación por edades para que los menores no tengan acceso a estos juegos? ¿Van a prohibir también las películas violentas? ¿Y los libros? ¿Y los telediarios...?

preguntas sin respuestas

¿Quién...

va a acabar en Midway el desarrollo de «Rise & Fall», si Stainless Steel ha cerrado y se ha desvinculado del todo, del juego?

¿Cómo...

encajarán los seguidores de «Hearts of Iron II» el cambio del realismo histórico por la ficción, que traerá la próxima expansión del juego?

¿Qué...

hay de cierto en los rumores que dicen que Valve podría estar ya trabajando en un juego que, ¡sorpresa!, no sería de acción?

¿Cuántos...

jugadores de todo el mundo quisieran estar en el pellejo de Fatal1ty, que se ha "levantado" 150.000 $ del ala, por ganar en la Liga Profesional de Ciberatletas?

¿Por qué...

ha tardado tanto Vivendi en permitir oficialmente a los chicos de Phoenix Studios que terminen por su cuenta, para distribuirlo gratuitamente, «King Quest IX»?

¿Cómo...

reaccionarán los jugadores del inminente juego de rol online «Roma Victor» ante la posibilidad de comprar de manera totalmente legal "dinero del juego" -sextercios- con "dinero real"?

¿Por qué...

no hemos visto en los telediarios que «Neverwinter Nights» se usa en colegios ingleses para mejorar el aprendizaje de los chavales?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

Tu opinión es importante, escríbenos



■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.

Prince of Persia Las Dos Coronas

84 Puntuación Micromanía

Poco original

Me ha gustado mucho esta nueva entrega, pero en mi opinión se han hecho pocos cambios con respecto a los anteriores juegos. Me hubiera gustado ver más maniobras o más mejoras tecnológicas. ■ Raúl Carranza

La otra nota 88



Hombre, es cierto que tecnológicamente no ha evolucionado demasiado pero, por lo demás, yo creo que los cambios sí son abundantes. La introducción de un "nuevo" príncipe, las maniobras de sigilo o muerte súbita y los nuevos movimientos hacen que el juego resulte original. Vamos, que tampoco es plan de exigir una "revolución" en cada parte, ¿no te parece?

D.M.S. (Autor de la review)

Vietcong 2

88 Puntuación Micromanía

Buena IA

No entiendo cómo podéis criticar la IA de este juego por ser "exageradamente buena" o por qué ponéis como algo negativo que si tienes un despiste te liquidan. Se trata de simular una guerra, ¿no?, y en las guerras de verdad los despistes se pagan, porque creo que nadie te suele pedir permiso para dispararte. ■ Jose Carlos Reina

La otra nota 92



A lo mejor la elección de palabras no ha sido la más afortunada pero, vamos, la idea que quería transmitir es que la inteligencia es "sobrehumana", o sea, que tiene más puntería y reflejos de lo normal. Por otra parte, yo no pienso que se trate de simular una guerra sino de hacer un juego, y un juego tiene que ser, ante todo, entretenido y jugable.

J.M.H. (Autor de la review)

The Movies

95 Puntuación Micromanía

Los Sims van al cine

Me parece que se ha exagerado con este juego, que es divertido, sí, pero al fin y al cabo no es más que una imitación de «Los Sims 2». Es como una especie de expansión: «Los Sims 2: Hollywood», o algo así. ■ Inés

La otra nota 87



Puede que en un primer vistazo pueda parecer que «The Movies» y «Los Sims 2» se parecen demasiado, pero en cuanto hayas jugado un poco verás que el parecido no es tanto. «The Movies» va de hacer películas, montarlas, doblarlas, etc. y en ese sentido tiene muy poco que ver con el juego de Will Wright.

D.M.S. (Autor de la review)

PC Fútbol 2006

72 Puntuación Micromanía

Muchísimo mejor

Yo creo que debería haber obtenido una nota mayor porque esta nueva entrega es infinitamente superior a la anterior y, además de corregir todos los problemas que aquella tenía, introduce también muchas novedades, como el modo ProManager, que lo hace todavía más interesante. ■ Luis Semillosa

La otra nota 80



Es verdad que esta entrega es mucho mejor que la anterior, pero para valorarlo en su justa medida no hay que comparar a «PC Fútbol 2005» con la anterior entrega –que, por cierto, era bastante fácil de mejorar–, sino con los otros grandes juegos del género, y para llegar a la altura de éstos lo cierto que yo creo que todavía le falta bastante.

J.M.H. (Autor de la review)

Star Wars Battlefront II

89 Puntuación Micromanía

No mola tanto

La verdad es que el juego está bien, pero después de probar el multijugador te das cuenta de que los bots no tienen nada que ver con la forma en que jugarían personas reales. Yo creo que para merecer la nota que le habéis dado la IA tendría que haber sido más elevada. ■ Gorka

La otra nota 80



EN EL PUNTO DE MIRA

Sid Meier's Civilization IV

96 Puntuación Micromanía

A favor 99

La otra nota

Inmejorable

Creo que se trata de la culminación perfecta para una serie de juegos legendaria. Yo soy "civadicto" desde la primera entrega y me parece que con ésta han superado todas las anteriores. Además, los diferentes "ritmos" de juego son todo un acierto. ■ Eduardo Moreno

Pues mira, resulta que estamos de acuerdo en prácticamente todo, porque yo también creo que se trata del mejor juego de la serie, lo que ya es decir, porque se trata de una de las mejores de todos los tiempos. En cuanto a la nota, a estos niveles no vamos a discutir por tres puntos más o menos, ¿no te parece? L.E.C. (Autor de la review)

En contra 90

La otra nota

Le falta algo

Me parece que es un gran juego, pero no creo que esté a la altura de las anteriores entregas. A mí me parece que han cambiado demasiados conceptos básicos y no estoy seguro de que haya sido para mejor. No sé, no lo he jugado tanto, pero a mí me sigue gustando más «Civilization III». ■ Genaro Díaz

Desde luego, si te gusta más «Civ III» tus razones tendrás, pero en mi opinión todos los cambios introducen mejoras con respecto a la anterior entrega. Es cierto, eso sí, que fastidia bastante tener que volver a dominar un juego tan complejo como éste, pero si superas la "pereza" inicial verás que «Civ IV» tiene todo lo bueno de «Civ III» y mucho más. En serio. L.E.C. (Autor de la review)



Yo también pienso que el modo multijugador es más divertido que el individual, y por eso mismo lleva una nota más elevada, pero, dicho esto, también creo que el modo individual es muy entretenido y que tiene muchas posibilidades. La IA podría ser mejor, es cierto, pero no me parece que sea tan mala como para afectar a la jugabilidad. Es más, me parece que se comporta bastante bien para el tipo de juego que es. Yo creo que se trata de un juego repleto de opciones y de lo más divertido.

D.M.S. (Autor de la review)

Mockba to Berlin

75 Puntuación Micromanía

A mí me gusta

A mí me parece que su sistema de juego está muy bien, es variado, rápido, directo y el acabado gráfico tampoco está nada mal. ■ Juan Lorenzo Barrio

La otra nota 83

Su sistema de juego es interesante, sí, pero su contenido resulta escaso. Además, van cuatro entregas casi idénticas, salvo por la ambientación, y la idea ya resulta bastante repetitiva.

J.P.V. (Autor de la review)

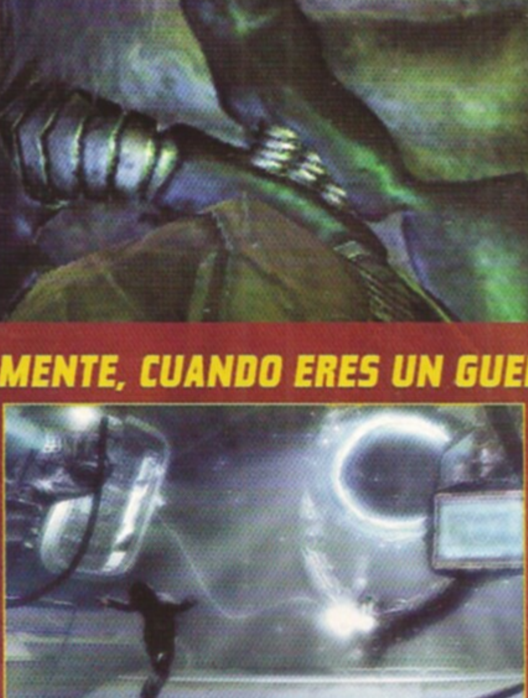
Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.

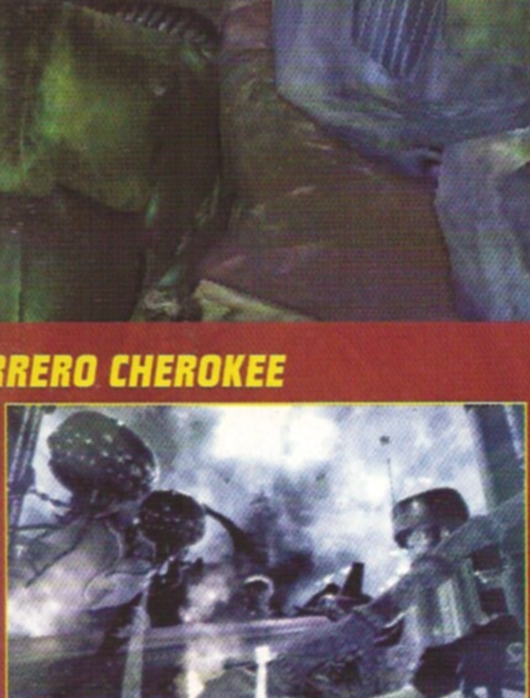


¿MORIR? NO EXACTAMENTE, CUANDO ERES UN GUERRERO CHEROKEE

EN PREY NO MORIRÁS. O, mejor dicho, al morir pasarás a otra dimensión: el Death Walk (Paseo de la Muerte). Se trata de una dimensión espiritual entre nuestro mundo y el Más Allá, en el que combatirás con las criaturas que lo habitan para llenar tu alma de energía y regresar a tu cuerpo físico.

¿DÓNDE ESTÁ EL DESAFÍO? En Human Head han tenido muy en cuenta que esto podría ser un problema de cara a la percepción que recibes al jugar. Si no mueres, ¿dónde está el reto? Según afirman en Human Head es más que nada una artimaña para meterte en la historia, pero aseguran que la intensidad de la acción no disminuirá por esto.





¡Descubre la nueva dimensión de la acción!

PREY

Tú aquí, renegando de tu herencia cherokee, mientras un puñado de alienígenas abducen a tu chica... pero no te preocupes, tú también has sido secuestrado y te vas a encargar de rescatarla. Y, de paso, de salvar al mundo, vivir la acción más increíble y aniquilar marcianos... ¡aunque sea cabeza abajo!

Meses atrás, durante el último E3, «Prey» renació de sus cenizas de manera oficial. Cuando nos lo anunciaron unos días antes no dábamos crédito: ¡«Prey» volvía a la vida! Claro que este «Prey», pese a varios puntos de conexión con su "alter ego" original de 1997, poco tiene que ver en la práctica con aquello que los chicos de 3D Realms nos enseñaron, todo orgullosos, ocho años atrás. Pero vamos a empezar a contarte todo sobre «Prey» desde el principio, y empezarás a entender por qué nos hemos puesto tan nerviositos con los últimos detalles de su desarrollo y por qué has de considerarlo como un juego que va a poner, literalmente, patas arriba el mundo de la acción en PC.

Entra en un mundo donde la gravedad cambia constantemente y tu sentido de la orientación será puesto a prueba

LA HERENCIA DE LA SANGRE

Tommy fue criado por su abuelo, un cherokee de pura raza orgulloso de su tribu y sus tradiciones. Como también lo está Jennifer, la novia de Tommy, que ama vivir en la reserva cherokee de Oklahoma. Pero Tommy nunca se ha visto a sí mismo como un cherokee ni se siente orgulloso de esa herencia. Sólo aguanta en la reserva por Jennifer, aunque es una situación insoportable en la que se ve presionado a vivir en un entorno que detesta.

Pronto Tommy va a descubrir que su herencia conlleva también el dominio de poderes espirituales y místicos que desconocía. Y lo hará antes de lo que piensa y de un modo que nunca hubiera deseado. Todo empieza cuando una nave alienígena sobrevuela la reserva y abduce animales, objetos y personas a su paso... incluyendo a Jennifer, Tommy y su abuelo.

CUATRO AÑOS DE SECRETO

El desarrollo de «Prey» tiene su miga, no creas. El juego original fue cancelado en 1998 ante la imposibilidad técnica de llevar a buen puerto un concepto demasiado ambicioso. Saltemos a finales del año 2000.

3D Realms contacta con Human Head para producir un juego, sin definir el proyecto. Poco tiempo después la opción de retomar «Prey» se convierte en la más apetecible para ambos estudios. Y, justo cuando Human Head empieza a trabajar en él, a mediados de 2001, id Software anuncia «Doom 3» y muestra a un selecto grupo de estudios su nueva tecnología. Inme- ▶▶

- **Género:** Acción
- **Estudios/Compañía:** Human Head/3D Realms/2K
- **Distribuidor:** Take 2
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha de lanzamiento:** Febrero 2006
- ***www.prey.com***

LAS CLAVES

- La acción y la jugabilidad vendrán definidas por la física y la manipulación de la gravedad.
- La acción se desarrollará en un "mundo" artificial alienígena, donde tu orientación espacial cambia constantemente.
- El uso de portales que se abren y cierran será una constante en la acción.
- El protagonista no morirá durante el juego, sino que pasará, momentáneamente, a otra dimensión.
- El multijugador promete ser brutal.

PRIMERA IMPRESIÓN

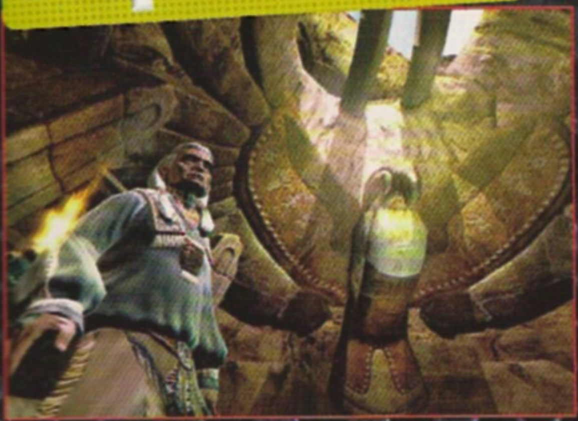
Acción refrescante. La física y el juego con la gravedad harán de «Prey» un alarde de originalidad.



▲ ¡OH, DIOS MÍO, HAN ABDUCIDO A TOMMY! Prepárate para una de acción alienígena en un mundo donde todo se pone, literalmente, patas arriba.



▲ RESCATA A TU GENTE. Los extraterrestres se han dado un paseo por la reserva cherokee donde vives y se han llevado a tu novia. ¿Vas a permitirlo?





▲ ¡CUIDADO CON EL CENTURIÓN! Estas bestiales criaturas, que parecen minotauros espaciales, son enormes en tamaño y en peligrosidad. Sólo las armas de gran calibre y multitud de disparos podrán ayudarte a sobrevivir...



▲ LA GRAVEDAD CAMBIANTE... La acción de «Prey» se definirá por las condiciones cambiantes de la gravedad en todo momento.



▲ ¡OJO, QUE TU CUERPO NO ES INVULNERABLE! Al entrar en el "Spirit Walk" manten tu cuerpo físico vigilado, porque será vulnerable a los ataques enemigos mientras tú andas por ahí haciendo el fantasma...





EL TERROR ALIENÍGENA

ERES COMIDA. Cuando los alienígenas te secuestran descubres, aterrado, que su interés por los humanos no es otro que el de convertirte en su plato principal del menú diario. Así que entre que tienes que sobrevivir y rescatar a tu chica, te espera una acción intensa y terrorífica.

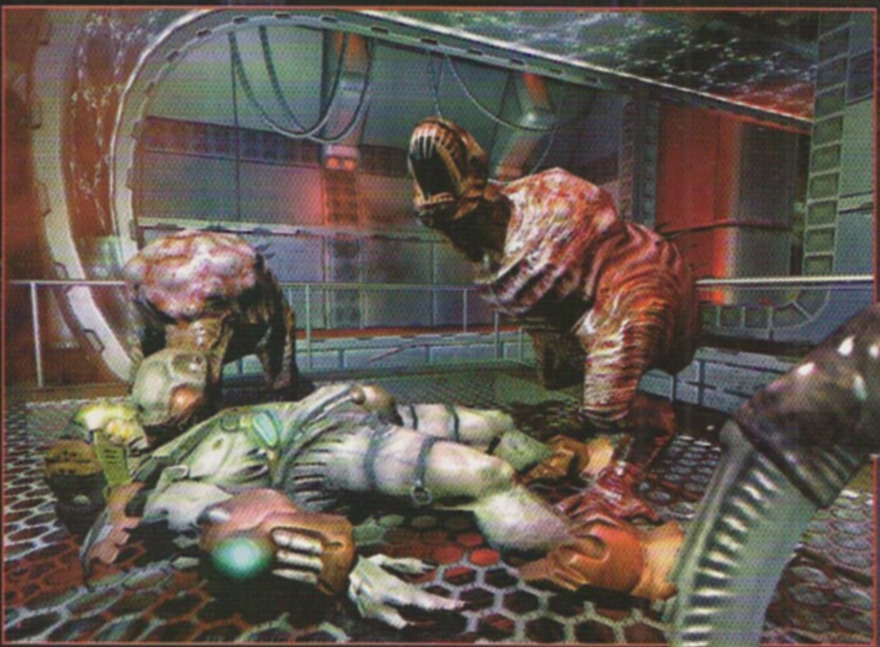
PERO HAY MUCHO MÁS. Además de ser el plato del día te encontrarás con amenazas más inquietantes. Hay criaturas capaces de poseer a los humanos, que se convierten en tus enemigos. Ver un grupo de niñas poseídas ir a por ti es... escalofriante.

►► diatamente se convierte en la opción ideal para que «Prey» pase de sueño a realidad y Human Head se convierte en el primer licenciatario -ganando por un día a Raven con su «Quake 4»- de la tecnología «Doom 3». Cuatro años después, el gran secreto se rompe y el viejo sueño de 3D Realms muestra su acción a un alucinado público.

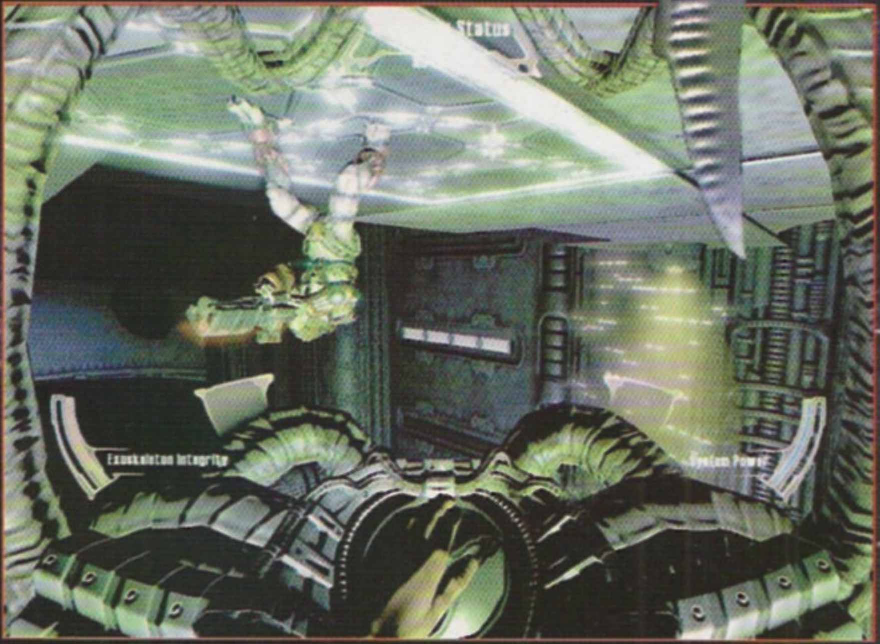
INDIOS Y ALIENÍGENAS

«Prey» es, sobre todo, la historia de su protagonista. El guión -uno de los elementos rescatados del concepto original- ha sido fundamental para Human Head y 3D Realms. Gran parte del diseño de acción se basa, justamente, en la condición cherokee de Tommy. La combinación de espiritualidad, folklore y misticismo da paso a hechos concretos en la jugabilidad, como que Tommy no muera nunca... Sí, has leído bien.

El protagonista de «Prey» no morirá, en la práctica, ya que tu personaje "saltará" a una dimensión paralela en la que su espíritu estará fuera de su cuerpo físico. Para regresar a él tendrás que matar a una serie de criaturas, que habitan esa dimensión, o te quedarás atrapado en ese limbo hasta que te "rellenes" de



▲ **¡MALDITAS CUCARACHAS ESPACIALES!** Los alienígenas ni siquiera están seguros en su mundo. Y si ellos, que son duros, caen ante estos bichos... ándate con ojo.



▲ **Y TÚ... ¿POR QUÉ ESTÁS AL REVÉS?** No te confundas, que a lo mejor el que está cabeza abajo eres tú. Esa será una de las características de «Prey»: la gravedad está manipulada y además hay senderos "magnéticos".



En «Prey» "arriba y abajo" dejará de tener sentido... un concepto que puede revolucionar la acción multijugador

energía. Es lo que Human Head ha llamado el "Death Walk".

FUERA DEL CUERPO

Ese toque místico de la herencia cherokee de Tommy se repetirá durante la acción de «Prey» en otra variante: el "Spirit Walk". Voluntariamente, podrás abandonar el cuerpo físico para moverte, como espíritu, por zonas inaccesibles del mapa. Aunque durante ese tiempo tu cuerpo no será invulnerable. Si te atacan, volverás a él o "morirás" –pasando al "Death Walk". Pero... ¿quién te está atacando? Los alienígenas, claro, en variantes a cuál más terrible y peligrosa, incluyendo aberraciones tales como niñas humanas poseídas por espíritus extraterrestres y dotadas de una fuerzas descomunal. «Prey» será, por momentos, un juego diseñado con una acción terrorífica pero, lo mejor, está aún por descubrir...

JUGANDO CON LA FÍSICA

Cuando vas a flipar de verdad es cuando entiendas que la acción de «Prey» será tan diferente de cualquier otro juego, tan revolucionaria, que toda la jugabilidad se basa en lo que Human Head ha hecho con la física y, más concretamente, con la manipulación de la gravedad.

En «Prey» la gravedad no siempre es constante en todas partes. De hecho, NUNCA será una constante. Según el escenario, será mayor o menor, ▸▸



A TRAVÉS DEL PORTAL

EL USO DE PORTALES se convierte en «Prey» en una de sus señas de identidad. Básicamente consisten en accesos a otros escenarios, que se abren –y cierran– de repente delante de tus narices, y te dejan tanto entrar a estos lugares como que a través de ellos se te cuelen enemigos dispuestos a darte la del pulpo.

LAS LEYES FÍSICAS imponen de nuevo su ley con los portales, al igual que la gravedad manipulada y cambiante, ya que puedes disparar por ellos sin llegar a atravesarlos, lanzar granadas al interior o, incluso, deslizarte por uno en posición vertical para descubrir que, al otro lado, aterrizarás... ¡cayendo desde un techo!



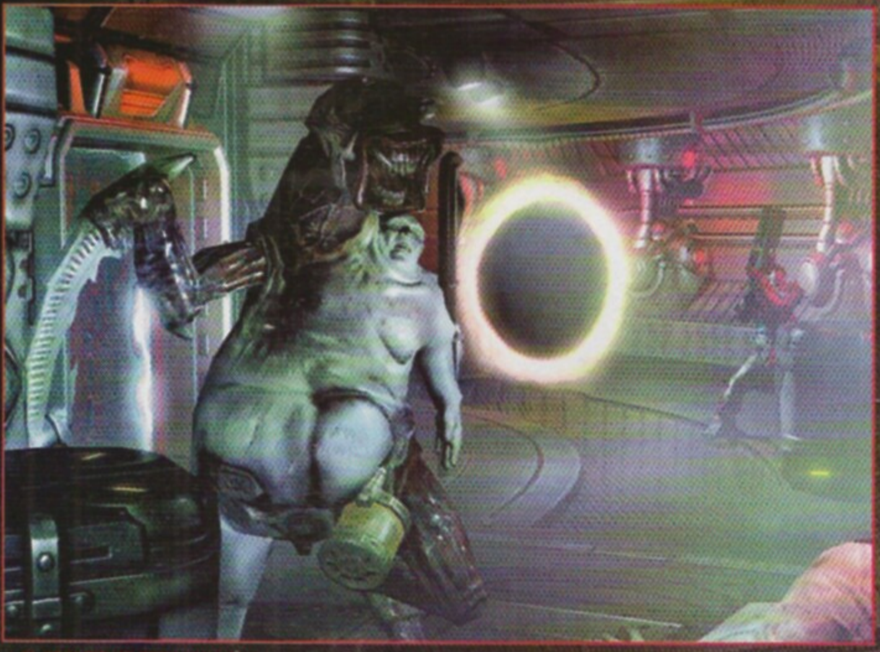
▲ COMBATE DESDE EL INTERIOR. En «Prey» la acción te llevará a combatir a bordo de una cápsula. Y dada la fuerza del enemigo, te vendrá de perlas.



▲ ARMAS NADA CONVENCIONALES. Aunque no en su totalidad, pero sí en mayoría, las armas en «Prey» se basan en tecnología alienígena. De hecho, muchas son más biológicas que mecánicas. Tanto que alguna es... ¡un bicho!



▲ ¡SIN PIEDAD! Te han secuestrado, te han quitado a tu chica, te quieren comer... Tanto buscar vida extraterrestre para que sea así de hostil.



▲ EL ESPACIO SE REDIMENSIONA. El concepto "3D" tiene en «Prey» un significado distinto a lo que conoces. Arriba puede ser abajo, o a un lado, o a otro... eso, cuando no se te abre un portal y te teletransporta a... ¡quién sabe dónde!





DE NUEVO «DOOM 3»

¿ESTOS GRÁFICOS TE RECUERDAN A ALGO? Sería lo normal, ya que como pasaba con «Quake 4» la tecnología de «Doom 3» vuelve a aparecer en escena. No sabemos si el combinado acción-alienígenas tiene una especial predilección por el trabajo de id Software, pero los resultados no podían ser mejores.

EL DISEÑO DE ACCIÓN, sin embargo, no tiene nada que ver con los dos juegos mencionados, y se basa en conceptos innovadores donde la física define la jugabilidad. Como anécdota, Human Head fue el primer estudio licenciatario de la tecnología «Doom 3», ganando incluso a Raven... ¡por un día!

▸▸ inexistente, aplicada a un asteroide o a un objeto... Pero, además, habrá unos caminos "magnéticos", no afectados por la gravedad pero que te dejarán pegado a su superficie, sea horizontal, vertical o... ¡aunque estés cabeza abajo o en una pared!

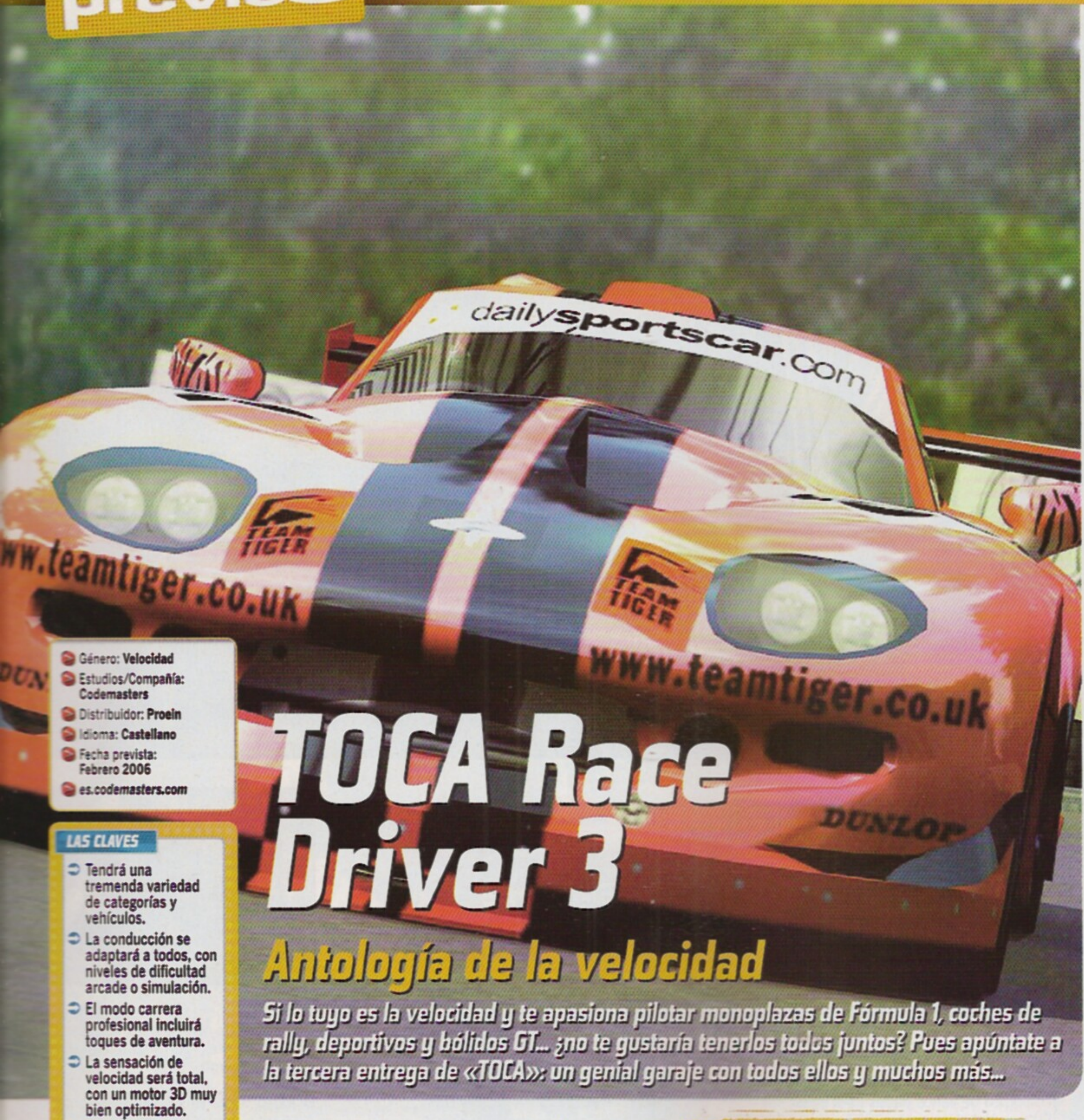
Cuando menos te lo esperes un portal se abrirá delante de ti... y lo que puede salir a través de él casi nunca será bueno

ACCIÓN DE OTRO MUNDO

El mundo alienígena en que jugarás será un planetoide esférico, hueco y en el que te moverás por todas las dimensiones.

Las 3D adquieren así un nuevo significado con «Prey», con una acción donde puedes estar en una habitación, sobre uno de estos caminos, pero al estar cabeza abajo, si sueltas un objeto se "caerá",.. hacia arriba. Alucinante, ¿no? Ahora, aplica esto a un personaje que te dispara desde, literalmente... ¡cualquier sitio! ¿Quieres más? Pues bien, en ciertos lugares podrás (como suena) ¡dar la vuelta entera al escenario! Todos los objetos caerán desparramados y te ayudarán –o no– en los combates. Pero, es que todavía hay más. La repanocha es cuando te muestran los portales –otra herencia del concepto original–, que serán transportes instantáneos a otros escenarios, y que se abren y cierran en cualquier momento y lugar. ¿Eres capaz de imaginar todo esto... ¡en multijugador!?

«Prey» tiene visos de clásico, y puede implicar un salto adelante brutal en el género, abriendo un camino totalmente nuevo e inexplorado, hacia un horizonte de genialidad pura. ■ F.D.L.



- Género: **Velocidad**
- Estudios/Compañía: **Codemasters**
- Distribuidor: **Proein**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Febrero 2006**
- **es.codemasters.com**

TOCA Race Driver 3

Antología de la velocidad

Si lo tuyo es la velocidad y te apasiona pilotar monoplazas de Fórmula 1, coches de rally, deportivos y bólidos GT... ¿no te gustaría tenerlos todos juntos? Pues apúntate a la tercera entrega de «TOCA»: un genial garaje con todos ellos y muchos más...

LAS CLAVES

- **Tendrá una tremenda variedad de categorías y vehículos.**
- **La conducción se adaptará a todos, con niveles de dificultad arcade o simulación.**
- **El modo carrera profesional incluirá toques de aventura.**
- **La sensación de velocidad será total, con un motor 3D muy bien optimizado.**
- **El multijugador promete incluir múltiples tipos de competición, "rankings" y servidores dedicados.**

PRIMERA IMPRESIÓN

Apunta a auténtico número uno. Será una cita ineludible para los fanáticos de la velocidad .

Estamos ante uno de esos juegos que se ha labrado su reconocimiento por méritos propios, porque el primer «TOCA» –entonces llamado «Pro Race Driver»– llegó sin hacer ruido y sorprendió por su altísimo nivel técnico y por una original propuesta de aunar múltiples categorías del automovilismo. La segunda parte fue mas allá de la consolidación para convertirse en una obra maestra, hasta el punto que dos años después de su aparición «TOCA Race Driver 2» todavía es considerado por muchos como la referencia del género.

Ahora, después de meses de espera desde que se anunciara una tercera parte, por fin hemos podido echarle el guante a una versión beta muy completa, que ha superado todas las expectativas.

Sentirás la velocidad a flor de piel compitiendo con todo tipo de vehículos al labrarte un futuro como piloto

VARIEDAD SOBRE RUEDAS

Se nos ha hecho la boca agua al comprobar que en «TOCA Race Driver 3» costará lo suyo encontrar alguna categoría del motor que no esté representada. Sí, ahí estarán la Fórmula 1, decenas de clases de turismos, campeonatos GT para dar y tomar, la Indycar, los rallies clásicos o de resistencia como el Dakar... Vale, pero es que también habrá camiones, "buggis", "quads", monstruos 4x4 y hasta cacharros como unas cortadoras de césped adaptadas para correr. Casi, casi, que si tiene ruedas y compite, estará aquí o no existe.

Para hincarle el diente a este auténtico festín de automovilismo de competición se podrá optar por la

¿A qué se parece?



S.C.A.R.

También hay que desarrollar una carrera como piloto y los coches son espectaculares.



GT Legends

Aporta el toque nostálgico con la posibilidad de competir en los años 40 y otras épocas.



Competirás en modo libre o en tu carrera profesional como piloto, con todo tipo de vehículos en un ambiente de realismo total.



Hay que pelear cada curva si vas en un gigante como los Buick. ¿No te recuerda al de Starsky & Hutch?

¿Sabías que...

...también tendrá opciones de tuning y según avances en el campeonato podrás incorporar frenos de Brembo o neumáticos Bridgestone?



En las repeticiones se aprecia la perfecta recreación de todos los circuitos.



Los fantásticos gráficos, los sombreados y el sonido generan una sensación de velocidad electrizante.

"barra libre" con los modos carrera rápida o contrarreloj, que permiten acceder a todas las categorías, coches y circuitos. Ahora, que si te motiva el espíritu de competición lo tuyo serán los modos de gira mundial y carrera profesional porque desarrollan la parte de aventura que caracteriza a la serie...

Perdone, ¿aventura? Sí, porque entre las carreras contemplaremos secuencias cinemáticas de personajes como nuestro mecánico dándonos consejos o presentando la competición, los prolegómenos para meternos de lleno en el mundillo de los "boxes" y un largo etcétera de situaciones 100% "racing" que dispararán la inmersión en la vida de un piloto que sueñe con emular a Fernando Alonso.

PILOTAJE INTUITIVO

La colección de vehículos será también impresionante, así que ya te puedes imaginar que el pilotaje de cada uno tendrá su propio estilo. En todo caso, el factor común será un grado de dificultad genialmente adaptado a todos los niveles de destreza al volante, que abarca desde el arcade más jugable a la simulación más realista.

Lo bueno, además, es que el modo arcade no simplificará las reacciones del coche como hacen otros títulos, porque el comportamiento responde a una física real, pero la respuesta al control de volante, acelerador, freno y freno de mano será tan rápida e intuitiva que permitirá a los novatos ▸▸

CHATARRA MILLONARIA



PUEDE QUE NO SEA MUY DEPORTIVO pero... ¿verdad que de vez en cuando te apetece no pisar el freno, arriesgándote a liar una como si estuvieras en los coches de choque? Total, aunque estés conduciendo un cochazo de esos que valen una millonada, son virtuales, ¿no? Si la respuesta ha sido un sí te vas a encontrar con un «TOCA» que te ofrecerá un glorioso motor de impactos y colisiones, gracias al cuál en cada accidente se pondrá en escena todo un espectáculo de piezas y chapa volando por los aires. Los efectos de partículas serán alucinantes y la deformación afectará de forma distinta a cada centímetro de las carrocerías. ¡Hasta las puertas o el capó se quedarán entreabiertos!

POTENCIA BAJO CONTROL



◄ EL PILOTAJE será insuperable en realismo y jugabilidad gracias a la excelente respuesta de control. Y se notará si estamos conduciendo un tracción trasera, delantera o un 4x4, porque cada rueda tendrá su propio motor de física y tanto dirección como suspensiones transmiten cada bache y peralte del asfalto o la grava.



◄ UN CONJUNTO DE VOLANTE Y PEDALES será el dispositivo de control ideal y hasta se implementará una opción de embrague que disparará el realismo del engranaje de la caja de cambios. Eso sí, los que sólo tengan teclado pueden estar tranquilos porque la respuesta global del control se perfila muy lograda.



► No podrás quitarles ojo a los rivales, que tienen una IA muy agresiva... ¡y la usarán!



► Aunque vayas en camión tampoco podrás ir a lo loco o te enseñarán la bandera amarilla.



► Podrás pilotar desde las míticas "flechas de plata" de Mercedes hasta ¡una cortadora de césped!

¿Sabías que...

...los circuitos se han recreado siguiendo las coordenadas GPS, para que los trazados sean exactos a los reales?

►► pasarlo bomba trazando curvas, derrapando o controlando los virajes con contravolantes.

Pero será el modo simulación donde encontrarás la apoteosis del realismo, que exigirá aplicar depuradas técnicas de pilotaje, mimar la dirección y andarte con mucho tiento en el acelerador y el freno. Aquí es donde realmente se notará quién ha nacido de verdad para la velocidad, porque también habrá que ajustar la configuración de neumáticos, suspensiones, transmisión y varios parámetros de la puesta a punto para lograr los mejores cronos. Por cierto, los pilotos controlados por el ordenador tendrán una IA brutal, ¡vaya forma de tapar huecos y adelantar!

MÁS QUE VELOCIDAD

La realización técnica será fuera de serie porque, además de un entorno gráfico muy detallado en circuitos y coches, vas a experimentar una sensación de velocidad indescriptible. Incluso a los más avezados pilotos se les pondrá la piel de gallina y a más de 300 Km/h en plena recta tendrán la tentación de frenar. Y lo que es mejor, el motor 3D ofrecerá un fantástico rendimiento y una gran optimización; con un nivel de hardware intermedio se podrá jugar en alta resolución con todos los efectos al máximo.

El sonido será fundamental en la recreación de velocidad porque los efectos del ruido de rodamiento de los neumáticos serán ultrarrealistas, sin olvidar unos motores en los que se distinguirá hasta el soplido del turbo y un efecto posicional 3D en 5.1 que nos permitirá tapar huecos sin mirar al retrovisor.

Ya en plena recta de meta de su desarrollo, es un hecho que «TOCA Race Driver 3» se convertirá en el indiscutible rey del género y entusiasmará tanto a sus seguidores —que van a poder seguir retándose entre ellos con multitud de modos multijugador y unos servidores dedicados que van a todo trapo— como a todos los que quieran apuntarse a este genial compendio de categorías del automovilismo en estado puro. ■ A.T.I.



El pilotaje se ajustará a cualquier nivel de habilidad, con opciones arcade y simulación más unidas que nunca



- Género: **Rol online**
- Estudios/Compañía: **Turbine/Atari**
- Distrib.: **Atari/Codemasters**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha prevista: **Primer trimestre de 2006**
- **www.ddo.com**

Dungeons & Dragons Online
Stormreach

Baja a las mazmorras...

Una joven doncella necesita que recuperes un valioso objeto de unas catacumbas repletas de peligros... Pero, ¿qué haces con los dados? Que no... Suelta eso. Coge el hacha, ponte la armadura y prepárate para ir ahí abajo, a luchar contra el mal.

LAS CLAVES

- **Tendrás cinco razas, nueve profesiones y miles de elementos para crear un personaje único.**
- **La ambientación gráfica tendrá gran calidad, con entornos que te trasladarán al mundo de Eberron.**
- **Podrás jugar solo o en equipo para superar infinidad de puzzles y secretos.**
- **Su sistema de combate en tiempo real será único.**
- **Conservará los puntos esenciales del juego de rol de lápiz y papel. ¡Apasionante!**

PRIMERA IMPRESIÓN

D&D se viste de gala y "oficialidad". Se perfila como uno de los juegos de rol online más adictivos.

Hace ya casi 30 años que los amantes del rol se enfrascan apasionados en el mundo de fantasía más amplio y complejo jamás creado, el de "Dungeons & Dragons", o de alguna de sus varias entregas. Con semejante éxito parecía imposible que ninguna compañía se animase a trasladar las reglas del clásico juego de rol a un MMORPG, aunque desde luego no era tarea sencilla. Afortunadamente Turbine ha recogido ese guante y ha decidido sorprendernos a todos con una versión del juego de mesa que, adaptada a las exigencias de los juegos masivos online, promete convertir en historia los tiempos del lápiz, el papel y los dados.

Pasadizos secretos, criaturas terribles, objetos maravillosos.. ¡Descubre los misterios de las mazmorras en «D&D»!

EL MUNDO DE EBERRON

En una campaña completamente nueva, diseñada con la colaboración de Wizards of the Coast –creadores de las reglas de D&D 3.0– el juego te trasladará a Stormreach, una ciudad llena de ambiciones y secretos que ahora, como única puerta para alcanzar el continente de Xen´drik, vive amenazada por peligros que van más allá de donde alcanza la imaginación. Aquí tu personaje se enfrentará a todo tipo de magias y monstruos, así que tendrás que poner especial cuidado a la hora de elegir sus atributos, pues de ellos depende su supervivencia.

Lo primero será elegir su raza entre las cinco disponibles –humanos, elfos, medianos, enanos y warforged–, su clase, con nueve op-

¿A qué se parece?



Neverwinter Nights

Rol inspirado también en el universo de D&D pero sin basarse en un mundo persistente.



World of Warcraft

El más grande de los universos del rol online aunque algo más orientado a la acción.



Vive auténticas aventuras en "dungeons" llenos de secretos y custodiados por criaturas terribles.



No tienes que matar a todo el que te cruces, a veces bastará con que no te vean.

¿Sabías que...

...para ajustar el juego a las reglas oficiales, Turbine ha contado con la ayuda de Wizards of the Coast, autores de la versión más actual?



Mira bien cada pared pues tras ella puedes encontrar una sala oculta.



El peligro es grande, así que mejor busca un buen grupo antes de bajar.



ciones –guerrero, paladín, bárbaro, ladrón, arquero, clérigo, hechicero, brujo o bardo– y su apariencia. Hecho esto deberás repartir los puntos que se asignarán a cada una de sus habilidades, para diseñar un personaje único.

DESCENSO A LA MAZMORRA

Tu primera misión en este mundo te llevará a visitar la última taberna que verás antes de ir a Stormreach, donde discurre la vida social del juego, pues será ahí donde los jugadores podrán comprar objetos, conseguir misiones, formar grupos o curar sus heridas. Ayudando al tabernero visitarás tu primer "dungeon" y comenzarás el tutorial que te guiará en tus primeros pasos dentro del juego.

Aunque los gráficos no son lo más extraordinario de «D&D Online», sí son efectivos y las ambientaciones de las mazmorras son muy variadas, al igual que los monstruos que encontrarás en ellas. Eso ▶▶

DESPACITO Y CON BUENA LETRA



AL PRINCIPIO TE LLAMARÁ LA ATENCIÓN lo despacio que evoluciona tu personaje comparado con otros títulos. Realizarás más de diez misiones y seguirás siendo de... ¡nivel uno! No te desesperes y deja de hacer constantes visitas a tu entrenador de habilidades. No servirá de nada. La ventaja es que a tu alrededor encontrarás a miles de jugadores igual de estupefactos. El juego tiene un máximo de diez niveles, aunque cada uno está dividido en cuatro estados, así que en realidad podríamos decir que tiene 40, y la progresión de uno a otro es lenta. De todas formas, pronto te acostumbrarás y en el fondo resulta más verosímil la evolución y la distribución de experiencia del modo en que lo plantea «D&D Online».

TÓMATE UN RESPIRO



◄ **LAS TABERNAS:** Si estás esperando curar tus heridas no esperes utilizar pociones mágicas porque te costarán un pastón. Lo que tu héroe necesitará, después de dejarse la piel en la batalla, será un buen trago y un filetón, por lo que lo mejor será que visites una de las numerosas tabernas que encontrarás en Stormreach.



◄ **LAS "REST SHRINES":** Con un poco de suerte encontrarás dentro de las mazmorras un área de descanso donde recuperar tus puntos de salud. Cuando la encuentres nadie te molestará, pero no intentes volver a ella cada vez que la cosa se ponga fea pues sólo podrás utilizarla una vez en cada aventura.



► Los puzzles secundarios te permitirán ganar nuevas recompensas.



► Podrás elegir entre 5 razas y nueve clases diferentes para tu personaje.



► La ambientación de cada mazmorra hará que cada misión resulte única.

¿Sabías que...

...a pesar de ser un juego producido por Atari, será Codemasters la que se encargue de la gestión de servidores?

►► sí, no esperes poder limitarte a dar cuenta de los monstruos con tu espada para conseguir puntos de experiencia. El juego ofrece en este sentido posibilidades que se echan de menos en otros títulos. Por una parte, podrás elegir el grado de dificultad con que te enfrentarás a cada mazmorra; por otra, detrás de cada pared podrás encontrar pasadizos que conducen a habitaciones secretas, barriles que ocultan tesoros reservados para ti y cofres con objetos maravillosos. Además, claro está, te toparás con criaturas terribles a las que deberás derrotar. Tampoco esperes alcanzar el nivel dos al terminar el tutorial y subir un nivel cada dos o tres misiones. Seguramente tendrás que intentar una misión varias veces antes de terminarla con éxito, pero pronto comprenderás que la diversión está precisamente en la calidad de retos a que te enfrentas y que una buena armadura, un buen grupo y la astucia, serán tus mejores aliados.

TU VIDA EN UN "CLICK"

Si el diseño de cada aventura está cuidado al máximo en sus detalles, el combate no lo está menos. En «Dungeons & Dragons Online» se pondrá fin a los tiempos de los "auto-ataques" con los que, hasta ahora, te limitabas a esperar el resultado de la pelea. Aquí encontrarás un sistema de combate en tiempo real, en el que cada golpe puede cambiar el desenlace. Un salto a tiempo, un golpe, un hechizo... todo influye, lo que se presta a diseñar interesantes estrategias dentro de cada grupo pues, una vez más, esta será la forma idónea –según los desarrolladores– de enfrentarte a los peligros que encierra Stormreach en sus cavernas.

Si te atrae el rol online o eres un habitual de sus mundos, prepárate para un juegazo –completísimo– que promete no defraudar, pese a las expectativas que ya ha generado. ¡Y ojo, que engancha! ■ **I.R.I.**



Una vez que emprendas un combate cada movimiento será decisivo. ¡No se te ocurra perder de vista al enemigo!



Galactic Civilizations II Dread Lords

La estrategia salta al espacio

- Género: Estrategia
- Estudios/Compañía: Stardock
- Distribuidor: Friendware
- Idioma: Castellano
- Fecha prevista: Marzo de 2006
- www.galciv2.com

Después de extender tu civilización por todo el planeta, la Tierra se te ha quedado pequeña... Ahora, ¿qué tal lanzarte a la conquista del espacio?



El desarrollo de la tecnología te permitirá diseñar tus propias naves.



La exploración del espacio dará acceso a nuevos recursos.


Aspectos como el comercio y la diplomacia serán fundamentales.

LAS CLAVES

- Será un juego de estrategia por turnos, riguroso y con una estupenda IA.
- El desarrollo de la campaña dependerá de tus decisiones.
- Incluirá diez razas diferentes, y te dejará crear una propia.
- Podrás diseñar tus propias naves.

PRIMERA IMPRESIÓN

¡Conquista el espacio!
Después de «Civ 4» la estrategia más sesuda se mantiene en "su turno".

Cuando en 2003 apareció «Galactic Civilizations» resultó ser uno de los títulos de estrategia ambientados en el espacio más completos, desde los tiempos de «Master of Orion». Profundidad, múltiples aspectos a gestionar, un desarrollo no lineal... Su continuación ya está casi lista y viene cargada de novedades jugables dirigidas a los aficionados de la estrategia por turnos.

MÁS GALÁCTICO Y EN 3D

El punto de partida consiste en elegir una raza y lanzarte a la conquista galáctica. Pero, a diferencia del primero,–en el que sólo podías ponerte al frente de la humanidad– en «Dread Lords» habrá diez razas disponibles. Y, si no te parecen suficientes, también podrás crear una nueva con sus propias tecnologías, habilidades y puntos débiles.

Al emprender la campaña, primero delimitarás el tamaño de la galaxia y luego ya empezarás a tomar decisiones como, qué planeta colonizar, qué naves construir, qué tecnologías aplicar... Cada planeta contará con recursos propios y limitados que te permitirán investigar, construir bases o atacar a otra raza. También habrá sitio para las batallas espaciales, y hasta podrás diseñar y construir tus propias naves.

Para seguir de cerca la gestión, el juego ofrecerá un entorno gráfico en 3D. Está claro que va quedando atrás aquella estrategia por turnos basada en mapas planos, y aunque «Dread Lords» no va a ser el colmo de la espectacularidad, sí parece mostrar un aspecto, al menos, vistoso. Pero, en cualquier caso, lo más importante es que cuenta con todos ingredientes que demandan los seguidores de la estrategia por turnos. Si eres uno de ellos, aquí tendrás una galaxia por descubrir. ■ J.M.H.

Explora todos los rincones del universo mientras construyes la civilización más poderosa y avanzada de la galaxia



Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"-una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL. Y si no es posible -¡hombre, no somos máquinas!- se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS. Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA. Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.

La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.



Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.

50-69 ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.

70-79 BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.

80-89 MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.

90-100 OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.

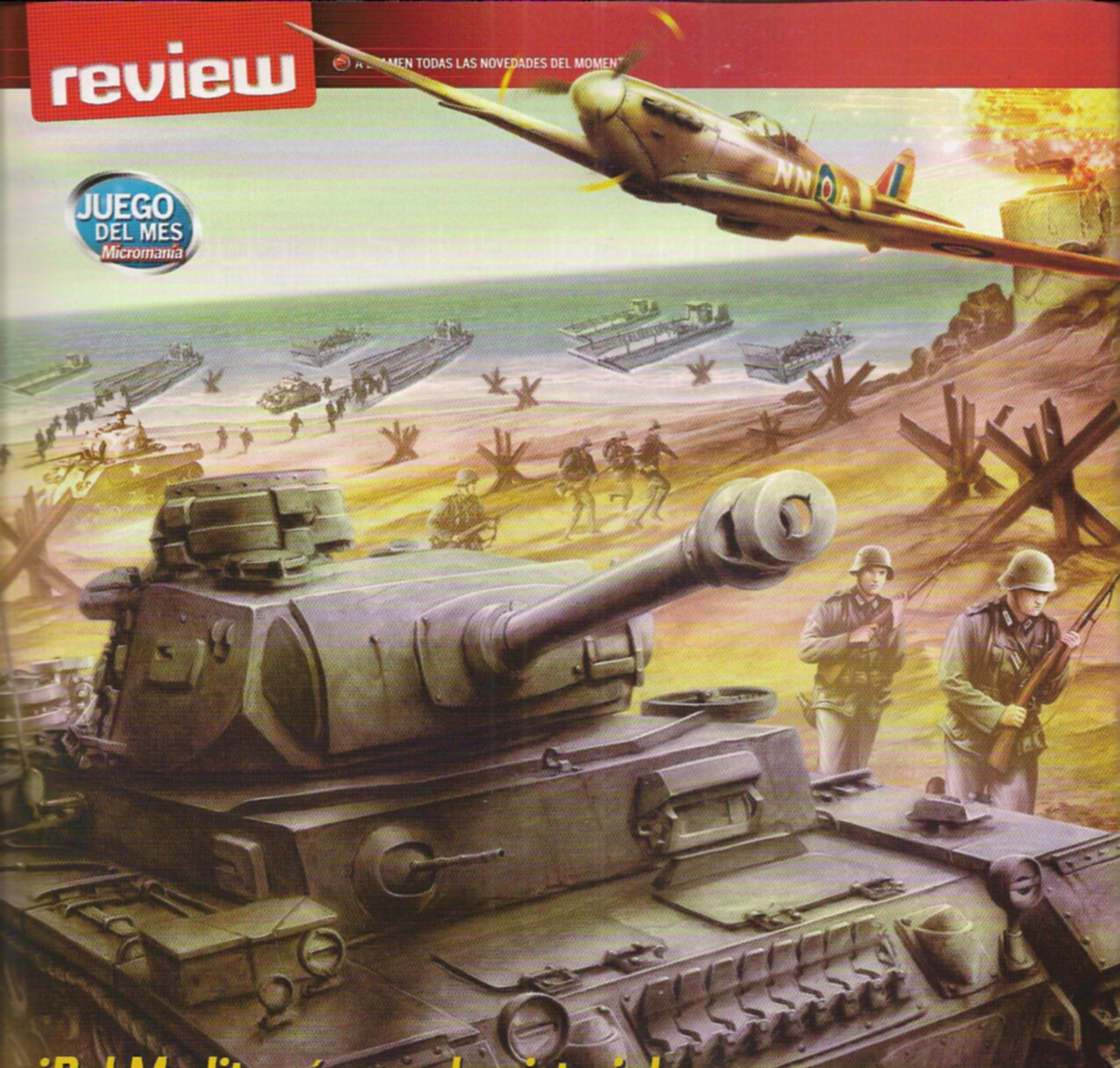
JUEGO DEL MES El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.

JUEGO RECOMENDADO Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.

ICONOS PEGI

3+ (A) · 7+ (B) · 12+ (C) · 16+ (D) · 18+ (E) · F · G · H · I · J · K

A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



¡Del Mediterráneo a la victoria!

Panzers II

¿Quién no ha vivido –virtualmente, claro– el desembarco de Normandía o el sitio de Stalingrado? Sin embargo, la victoria de los Aliados en la Segunda Guerra Mundial se fraguó en África e Italia. Coge la cantimplora y las minas anticarro y ven a comprobarlo...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

12+

- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano (Textos y voces)
- Estudio/Compañía: Stormregion/CDV
- Distribuidor: FX Interactive Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 19,95 €
- Web: **www.fxinteractive.com** Información, videos, pantallas, fansite kit. Sigue ampliándose.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego individual:** 2
- **Número de campañas:** 3
- **Número de misiones:** 29
- **Número de tropas distintas:** 150
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 8
- **Modos:** Equipos, dominación y misión. LAN, IP y GameSpy.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 a 3,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X850 XT 256 MB
- **Conexión:** ADSL 1 MB

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL 1 MB



▲ **Reabastecer los tanques con combustible y munición es vital para ganar la batalla. ¡Que no destruyan tus camiones de abastecimiento!**



▲ **Aunque aparecen barcos y lanchas, no hay batallas marítimas y sólo se utilizan para desembarcos y para enviar refuerzos.**



▲ **El juego funciona bien en un equipo de gama media, incluso con los detalles gráficos al máximo.**



▲ **En «Panzers II» puedes vivir la Segunda Guerra Mundial desde una perspectiva estratégica nada habitual, que incluye el control de los ejércitos alemán e italiano, y en unos escenarios muy poco comunes.**



▲ **Las misiones son muy variadas y en todas se premia la velocidad. Si las terminas con rapidez obtienes más puntos que si te tomas mucho tiempo.**

Llevamos ya un buen puñado de juegos basados en la Segunda Guerra Mundial y todavía quedan batallas inéditas que, poco a poco, van siendo rescatadas de la memoria del tiempo por los nuevos títulos que van apareciendo.

«Panzers II» es un juego de estrategia táctica que te propone revivir tres campañas bélicas ambientadas en el Mediterráneo: Sicilia y la península itálica, el Norte de África y Yugoslavia. En total, manejas a seis ejércitos diferentes –ingleses, americanos, rusos, alemanes, italianos y partisanos yugoslavos–, con más de 150 tropas y vehículos.

No hay recolección de recursos ni turnos, así que sólo tienes que preocuparte de comandar a tus tropas en la batalla para que cumplan los diferentes objetivos de la misión. Pero, ¡ojo!, porque tu ejército es limitado y los refuerzos muy escasos, así que tienes que intentar mantener con vida hasta el último de tus reclutas.

Controlas a los ejércitos de ambos bandos en conflicto en misiones históricas en África, Italia y Yugoslavia

Las numerosas escenas cinemáticas protagonizadas por seis soldados diferentes hacen que nos preocupemos por sus vidas, entrelazando una épica historia escrita por guionistas de Hollywood. Y es que cada tropa es vital: sólo dispones de un puñado, que ganan experiencia a medida que cumplen objetivos especiales. Te acompañan durante toda la campaña, así que cuando mueren te duele como si fuesen de la familia. Es cierto que son reemplazadas por tropas idénticas, aunque novatas, que no disponen de las mejoras que has ido adquiriendo al final de cada nivel: nuevo armamento, chalecos o placas antibalas, mejor puntería, etc. ▶▶



La referencia

Codename: Panzers



- **Técnicamente, ambos juegos son casi idénticos,** aunque «Panzers II» tiene una calidad técnica mucho mayor.
- **En esta continuación encontrarás** más vehículos, tropas y misiones más variadas y desafiantes que en «Codename. Panzers».
- **Las batallas nocturnas** de «Panzers II» no están presentes en el primer juego.







▲ Las partidas multijugador exigen defender tu cuartel o cumplir ciertos objetivos de destrucción.

▲ En muchas misiones tienes que atacar o defender varios cuarteles al mismo tiempo, así que no te queda más remedio que dividir tu ejército. Las decisiones tácticas son muy abundantes en cada partida.

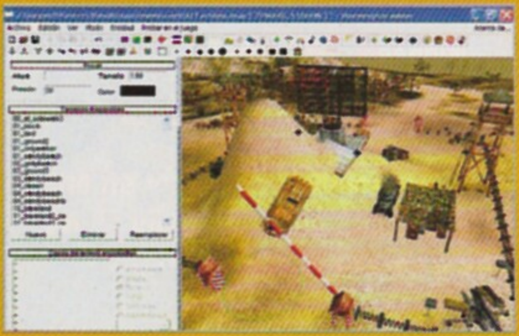


▲ El juego tiene un complejo y épico argumento escrito por guionistas de Hollywood. A veces, los giros que da la historia te dejan con la boca abierta.



▲ Además de las campañas, puedes crear batallas personalizadas con hasta ocho bandos simultáneos en conflicto.

LA BATALLA, EN TUS MANOS



EL COMPLETO EDITOR DEL JUEGO, perfectamente traducido al castellano, te permite modificar los mapas y crear los tuyos propios, tanto en misiones individuales como colectivas. Tienes total control sobre todo el diseño: creación del terreno, decorados, colocación de tropas y edificios, fijación de los objetivos... Hace falta paciencia, pero la sencilla interfaz y la posibilidad de ver, en todo momento, cómo afectan los cambios que aplicas, facilitan mucho la tarea.

▸▸ TÚ DECIDES

Las misiones son también muy variadas: atacar una fortaleza, secuestrar a alguien, resistir diez minutos el ataque en masa del enemigo... En cada fase tienes una serie de tropas, unos objetivos principales que conoces al inicio, unos secundarios que se revelan mientras juegas y otros secretos que sólo descubres si realizas ciertas acciones. Los escenarios no son muy grandes, pero siempre puedes resolver los desafíos de varias maneras.

En «Panzers II» manda, por encima de todo, la diversión, así que se ha sacrificado ligeramente el realismo en algunos aspectos, como la visión de los soldados –que en ocasiones parecen miopes y no ven al enemigo a diez metros–, o en la petición de bombardeo, que ocurre en segundos. Son cuestiones menores que no empañan la fidelidad histórica, ya que las tropas y vehículos están cuidados hasta el mínimo detalle y las armas son completamente reales: ¡no esperes acabar con un tanque a tiros! Incluso se cuidan detalles poco habituales, como el reabastecimiento mediante camiones, o el diferente blindaje de los tanques.

PARA TODOS LOS GUSTOS

Además de las treinta misiones del individual puedes crear tus propias batallas y jugar partidas multijugador en tres modos: dos equipos de cuatro jugadores, dominación –donde hay que conquistar edificios para ganar recursos–, y misiones, del estilo de capturar un cañón o destruir cierto número de tanques.





▲ Cuando controlas a los aliados resuelves batallas de conquista y aniquilación. Con los alemanes e italianos, tienes que procurar asegurarte una retirada honrosa...



▲ Los paracaidistas son refuerzos de lo más escaso, así que tienes que administrarlos con inteligencia y no lanzarlos a lo loco.



▲ La campaña de Yugoslavia sólo se abre al completar una de las otras dos. Es un estilo totalmente distinto de combate, con una guerra de guerrillas en donde manejas a soldados muy mal armados.

> Las misiones nocturnas añaden variedad al juego y obligan a cambiar las tácticas habituales, por completo

Las partidas online a través de GameSpy son fluidas, aunque estaría bien tener más mapas.

PERFECTO EQUILIBRIO

Tal vez crees que la estrategia tiene ya pocas sorpresas que ofrecer o que es un género complicado para lo que tú buscas. Bueno, pues olvídate ya de los tópicos, porque el género está cambiando y «Panzers II» lo demuestra. Posee un acertado equilibrio entre realismo y jugabilidad que potencian la diversión por encima de todo. Es muy completo, tiene una excelente calidad técnica – el motor Guepard no ha evolucionado mucho respecto a la primera parte, aunque mantiene bien el tipo: el terreno y los edificios no tienen mucho detalle pero el realismo de tropas y vehículos es fantástico, y las explosiones o los focos nocturnos están a gran nivel– y el doblaje y la traducción son impecables. Además, el sonido 3D impresiona en los estallidos y los ruidos de motores.

Si, para terminar, añadimos los habituales "extras" de FX Interactive –manual de lujo y precio reducido–, nos queda uno de los mejores juegos de estrategia del año que no deberías dejar pasar. ■ J.A.P.

Alternativas

- **Battlefield 2**
  Si prefieres acción en primera persona, éste es ideal si te gusta el modo multijugador.
  ▶ Más inf. MM 126 ▶ Nota: 97
- **Soldiers: Heroes of World War II**
  Su desarrollo es similar, pero con más acción y control de tropas.
  ▶ Más inf. MM 115 ▶ Nota: 80

DE NOCHE... ¡AFINA EL OÍDO!





LOS COMBATES A LA LUZ DE LA LUNA representan la novedad más interesante del juego. Por la noche la visibilidad se reduce al mínimo y el sigilo es vital para sorprender al enemigo. Si llevas vehículos, puedes encender las luces, con lo que aumentas el campo de visión de tus unidades... ¡pero eres detectado al instante!

SI NO VES, ESCUCHA. En las batallas nocturnas el oído es vital. Tus tropas –y las del enemigo, claro– tienen un rango de audición: si escuchan pasos, verás aparecer un icono de pasos en el mapa. Si es un vehículo, se mostrará el icono de motor. Como en la realidad, no sabrás lo que es hasta que no te acerques, provocando fulminantes ataques por sorpresa y fatales emboscadas. Sí, a veces te llevas tremendas sorpresas pero... ¡así es la guerra!

Nuestra Opinión

ESTRATEGIA Y DIVERSIÓN. La gran fidelidad histórica de las unidades, manejar a seis ejércitos, un guión atractivo... Vale, no es el colmo del realismo pero hace concesiones en aras de la diversión... ¡que es enorme!

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Misiones variadas con distintos tipos de objetivos y soluciones.
- ¡Todo el escenario se puede destruir!
- El multijugador y el editor alargan la, ya de por sí, gran longevidad del juego.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algunos escenarios son pequeños y el combate a corta distancia, mejorable.
- Pocos mapas en el modo multijugador.

MODO INDIVIDUAL — 93

▶ *DESDE TODOS LOS FRENTES. Seis ejércitos diferentes y la obligación de cuidar de tus tropas. La variedad de objetivos y soluciones garantizan una diversión total.*

MODO MULTIJUGADOR — 91

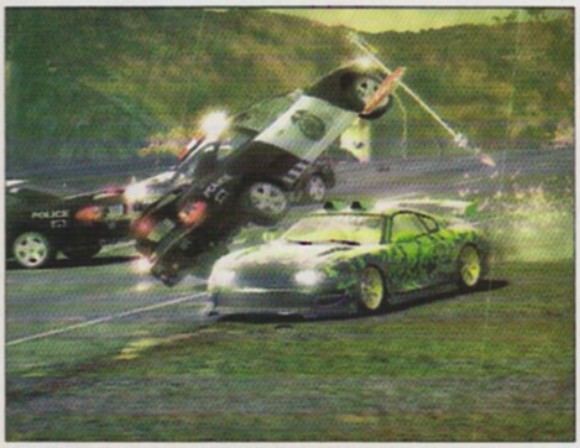
▶ *VARIADO Y DIVERTIDO. Hasta ocho jugadores pueden participar en batallas intensas y fluidas, aunque se echan de menos más mapas.*



La mejor velocidad del mundo

Need for Speed Most Wanted

Tunea, corre, esquiva a la poli, farda, consigue respeto, písale a fondo... ¿te gusta? Pues sólo hemos empezado con todo lo que tiene «Most Wanted». Esto es velocidad y mucho más... ¡y es genial!



▲ **Las espectaculares cinemáticas en tiempo real de «Most Wanted» aportan un toque cinematográfico genial a unas carreras intensas y apasionantes.**

Sí, ya sabemos que lo del tuning parece que se ha convertido en la última moda en los juegos de coches y eso que, con los que ya hay parece un poco cansino que salgan todavía más... Pero, amigo, cuando llega a tus manos un juegazo como «Need for Speed Most Wanted», ni lo de antes importa, ni las modas se tienen en cuenta.

Es increíble, hay que ver que pedazo de juego se ha sacado E.A. de la manga. Hay que verlo para creerlo, porque decir que «Most Wanted» es una pasada se queda realmente corto, palabra. Es algo realmente genial. Una verdadera obra maestra.

EL MEJOR «NEED FOR SPEED»

«Most Wanted» es, sin duda, el mejor juego de toda la serie (¡y ya tiene una década!). Así de claro. Las razones son muchas, pero se resumen en que combina lo mejor de otros juegos, como los «Hot Pursuit» y los «Underground»: policía, tuning y velocidad punta, y todo con un realismo que asusta. Pero no pienses en el realismo en el sentido de "simulación". Aquí no hay de eso, sólo sensación de

La referencia



Need for Speed Underground 2

- **En «NFS Most Wanted»** además de tuning y carreras callejeras vuelve la policía a la serie.
- **«Most Wanted» es mucho mejor** que «Underground 2» en el aspecto técnico, sobre todo en el gráfico.
- **En ambos juegos el tuning** es un apartado básico, pero en «Most Wanted» se ha integrado de forma mucho más eficaz para modificar los coches.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- Género: Velocidad
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: E.A. Games
- Distribuidor: Electronic Arts N — Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible — PVP Rec.: 49,95 €
- Web: es.eagames.com. En castellano, concursos, info, pantallas... Muy buena página.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Número de coches:** 32
- **Corredores de la Blacklist:** 15
- **Desafíos:** 68
- **Apartados de tuneado:** 3 (carrocería, visual y prestaciones)
- **Tipos de competición:** 8
- **Multijugador:** Sí, LAN e Internet
- **Número de jugadores:** de 2 a 4

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM:** 1 GB, 2 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT, Radeon X850 XT
- **Conexión:** Red Local, ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 1,4 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium/Athlon 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT
- **Conexión:** ADSL



▲ Tunea tu coche, vence a tus rivales, huye de la poli, supera los desafíos y no dejes ni que te cojan ni que ese maldito helicóptero te localice, que luego es muy difícil despistarlo... ¡Y vaya polvareda que levanta!



▲ Cada vez que hagas algo espectacular, lo verás en una secuencia a cámara lenta.



▲ «Most Wanted» es, sin duda, el mejor «NFS» de todos. ¡Es una pasada!



▲ Ya sabes, cosas como estas, sólo en el juego. En la realidad no se te ocurra conducir así, que por llevarte por delante a los pitufos con tu coche no te van a dar ni dinerito ni bonificaciones.



▲ El diseño de las pruebas y competiciones es sensacional. Y regresan algunas viejas conocidas, como las pruebas de aceleración...

velocidad extrema con una calidad gráfica a-lu-ci-nan-te y una jugabilidad brillante. Bien, ¿no?

¡QUE ME ROBAN EL COCHE!

Ir a Rockport en busca de carreras callejeras no parece haber sido la mejor idea: la poli te ha echado el ojo, un grupo de listos te ha hecho trampa en una carrera, te han levantado tu pedazo de M3 tuneado y encima te has quedado sin un céntimo. Para ponerle la guinda al desastre, el teniente Cross te ha metido una noche en el talego y no te quita ojo. Menos mal que Mia, ese bombón al que le has caído tan bien, te echa una mano y te presta un coche a través de su amigo Rog. Y aunque hay algo en todo ello que te choca... ¡si te sirve para recuperar tu M3, bienvenido sea!

Con el primer coche en tus manos te empiezas a enfrentar a todo lo que tiene «Most Wanted»: competición contra los quince de la Blacklist para recuperar tu coche, desafíos singulares, modos multijugador, modos de práctica... un buen menú, en suma.

MUCHO POR CORRER

Para ganarte el derecho a retar a cada uno de los miembros de la Blacklist –el "corazón" del juego– tienes que superar una serie de retos: ganar carreras, despistar a la poli, superar desafíos... Así consigues nuevos coches, mejoras sus prestaciones, los personalizas –¡tuning, tuning!–, te conviertes en alguien respetado y, al final, subes a lo más alto y te enfrentas a los quince para ir quitándolos de en medio, uno a uno. Todo ello en los escenarios más realistas, mejor diseñados y pensados que hemos visto en un juego de velocidad y conduciendo los 32 coches más alucinantes –¡que pena que no se deformen!– que hayas visto.

UNA CIUDAD PARA TI

El mapa de Rockport es tan impresionante como todo lo demás en «Most Wanted». El diseño de la ciudad es tremendo: detallado, con una variedad de ambientes increíble... Te vas a ver corriendo a toda pastilla por carreteras, parques, zonas residenciales, calles cén- ▶▶

«Most Wanted» mezcla tuning, velocidad punta y desafíos a la poli. ¿El resultado? ¡Adrenalina a chorros!

¡SE VAN A ENTERAR ESTOS!



VELOCIDAD CON UNA BUENA HISTORIA. Todo empieza cuando llegas Rockport con un pedazo de BMW M3 tuneado que, claro, llama la atención de la poli, luego de unos macarrillas que te chulean y te quitan el coche y, de Mia, un pibón de los que hacen época. Con estos mimbres se teje un guión que te lleva a una competición tras otra hasta llegar al jefe de los corredores, Razor. Y, mientras tanto, disfrutas de carreras de infarto, de películas sensacionales diseñadas con una estética genial, un fantástico doblaje y localización –¡bien por E.A. España!– y un juego imprescindible.



▲ A partir de la mitad del juego es cuando empiezas a disfrutar de los mejores cochazos: Viper, Porsche GT, Aston Martin DB9, Lamborghini Gallardo... ¡y de las persecuciones más intensas! ¡Hasta te persiguen con Corvettes!



▲ Cuando las infracciones ya superan el límite, lo más granado de la poli te perseguirá por todas partes. ¡Y son buenos...! ¡Y corren como demonios!

MUCHO MÁS QUE VELOCIDAD





Y, ADEMÁS, LOS DESAFÍOS. Aquí es donde vas a demostrar todo lo que de verdad sabes hacer con un volante en las manos. «Most Wanted» no sólo te ofrece jugar una "campaña" genial en la que tunear y conseguir los mejores coches del mundo, sino que los casi setenta desafíos que ofrece son... ¡impresionantes!

PASO A PASO. Cada desafío es más difícil que el anterior. Y necesitas... bueno, ser un auténtico fuera de serie. La primera mitad de los desafíos es más o menos complicada, pero tienes buenos coches, pero llega un momento que empiezas a conducir coches... ¡de reparto de pizzas!, furgonetas, coches de policía... ¡que son los únicos que se deforman! Vamos, que tienes juego para rato.



▲ La sensación de velocidad es alucinante. Cuando te pones a 200 todo se desenfoca a tu alrededor.



▲ Si con la "campaña" no tienes suficiente agárrate a los Desafíos. Son 68 y a cada cuál más difícil.

Es el mejor «Need for Speed» que ha aparecido jamás. Tiene prácticamente de todo, y todo es divertido y genial

▸▸ tricas, áreas recreativas... una cantidad de escenarios enorme.

Entre las opciones de juego te puedes ir a la "zona libre", donde recorres las calles y caminos de Rockport sin restricciones (bueno, a medida que vayas abriendo sus tres barrios según avances en la historia) y buscar desafíos (marcados en el mapa con banderas) o entrar en la competición de la Blacklist. También te quedan los desafíos (¡68!), por si se te hace "corto" lo demás. Y, claro, el multijugador, donde es casi más importante fardar de coche que las carreras en sí...

Da igual la opción que elijas, porque todas son geniales y siempre encuentras sorpresas: la policía que te persigue en medio de una carrera, ver cómo la IA se adapta a tu estilo de conducción, el clima y la iluminación que cambia...

¡ES INCREÍBLE!

Técnicamente «Most Wanted» se sale: tiene los mejores efectos del género para simular la sensación de velocidad, el control es perfecto, el sonido brutal... y la iluminación. Los modelos de los coches ya son perfectos pero si además les aplicas reflejos, sombreados y, sobre todo, los efectos HDR de iluminación –necesitas un tarjetón gráfico, eso sí–, como a todo el entorno, los resultados son brutales.

Pero es que la jugabilidad es aún mejor, sólo superada por su... dificultad. Bueno, a partir de la mitad del juego, más o menos. Porque al principio es sencillo –¡y te engancha así!– gracias a una IA muy baja, que se dispara más tarde.

Pero lo mejor, claro, son los coches. ¡Qué cochazos! Y qué bien están recreados, gráficamente y en su control, conducción –sin simulación, recuerda–, sonido y velocidad. «Most Wanted» es una maravilla del género y, en general, del videojuego. Es variado, divertido y técnicamente brillante. No se puede pedir más. ■ F.D.L.

Alternativas

• Juiced
Una buena alternativa a la serie «NFS» aunque no tan realista y muy centrado en el tuning.
▶ Más inf. MM 125 ▶ Nota: 92

• Moto GP 3
Velocidad en su máximo esplendor, pero sobre dos ruedas y con competiciones oficiales.
▶ Más inf. MM 128 ▶ Nota: 91

Nuestra Opinión

***¡ESTO SÍ ES VELOCIDAD!* Para los amantes del tuning, de las competiciones callejeras, de la velocidad y de los cochazos. «Most Wanted» tiene todo lo que se le puede pedir a un buen arcade de velocidad. ¿Hace una carrerita?**

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- La sensación de velocidad es total.
- Tiene unos gráficos impresionantes y efectos enormemente realistas.
- Las competiciones son geniales.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La dificultad en algunas carreras y desafíos es casi de pesadilla.
- Si lo tuyo es la simulación... casi que éste no va a ser tu juego ideal.

MODO INDIVIDUAL

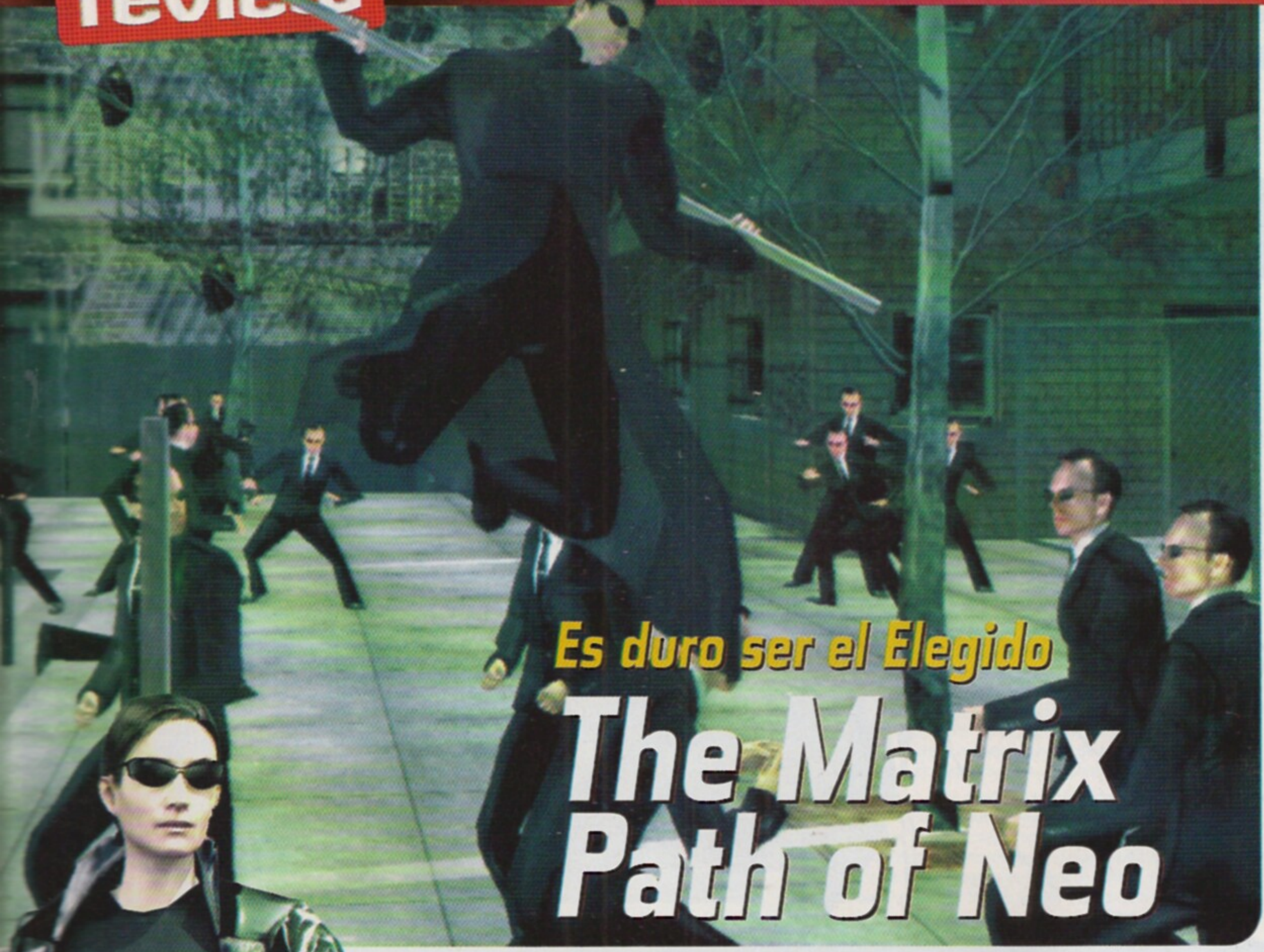
▸ *¡CÁRGATE A RAZOR!* Pero corriendo, claro. La Blacklist, los desafíos, la poli... Vas a disfrutar la velocidad... ¡como nunca! Es genial de verdad.

94

MODO MULTIJUGADOR

▸ *¡FARDA MÁS QUE TU AMIGO!* De eso se trata, al final, no sólo de ser más rápido que tus amigos –que también– sino de tener el coche más fardón.

90



Es duro ser el Elegido

The Matrix Path of Neo

Cuando salió «Enter the Matrix» nos dijeron que Neo era un personaje demasiado poderoso como para ser protagonista de un juego. Pero ya sabes que en Matrix puede pasar de todo. Y cuando el Elegido dice que quiere salir...



Bueno, no creemos que a estas alturas tengamos que explicarte lo más mínimo sobre Matrix. Así que, vamos a lo que importa: ¡por fin vas a poder ser Neo! Lo que todos deseábamos cuando apareció «Enter the Matrix» –y que, por cierto, nos dijeron que era imposible y no tenía mucho sentido– por fin ha sucedido. Pero, claro, eso de convertirte en el Elegido y ser el salvador de la humanidad no es algo que se consiga así, sin más. O sea, que te lo vas a tener que currar de lo lindo a través de todas las fases de «Path of Neo», recorriendo la historia completa del Elegido.

ACCIÓN ESTILO MATRIX

«Path of Neo» es acción pura y dura que sigue la línea argumental de las tres películas, de cabo a rabo. Su principal atractivo a priori, además de controlar a Neo, es que entre Shiny y los hermanos Wachowsky se han encargado de diseñar nuevas misiones, enemigos y fases que no aparecían directamente en ninguna de las entregas cinematográficas, y que se supone que llenan vacíos de la historia de Matrix. Bueno, esto está muy bien sobre el papel pero... ¿es así de verdad en «Path of Neo»?

La referencia



Enter The Matrix

- **En «Enter the Matrix»** controlabas a dos protagonistas. Aquí, sólo a Neo.
- **«Path of Neo» mejora técnicamente** lo que ofrecía «Enter the Matrix», aunque sigue siendo muy limitado en este terreno.
- **La acción en ambos juegos** es muy parecida. «Path of Neo» es más espectacular pero ejecutar los golpes es también más difícil.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Acción/Aventura
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Shiny Entertainment/Atari
- Distribuidor: Atari ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec.: 39,99 €
- Web: **www.pathofneo.com.** Bien diseñada y con mucho contenido, pero tarda horrores en cargar.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Número de fases:** 33 (más los créditos y Archivos de Sión)
- **Modalidades de extras:** 5, desbloqueables
- **Secuencias de películas:** 24
- **Combos especiales:** 6
- **Trucos:** 6
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz, Athlon 3000
- **RAM:** 1 GB, 2 GB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT, FX 5900, Radeon X850 XT
- **Conexión:** No aplicable

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium/Athlon 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700, Radeon 9500

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium/Athlon 3 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900



▲ Conviértete en el Elegido y combate a Matrix. Desarrolla tus poderes, enfréntate a los agentes y, cuando llegue el fin, acaba con el programa Smith antes de que colapse el sistema. Matrix, como nunca lo habías vivido.



▲ Cuando comienza tu carrera como Elegido, las armas son una gran ayuda.



▲ Si hay que arrasar el escenario para cargarse a Smith... ¡pues se arrasa!



▲ Los combates más espectaculares de las tres películas se han recreado en el juego, aunque te encuentras también con algunas fases de nuevo cuño, un tanto "sui generis".



▲ A medida que vayas haciéndote más poderoso adquieres habilidades nuevas, como la visión Matrix, que te enseña la realidad del sistema.



MATRIX, SÍ, PERO...

«Path of Neo» intenta captar el espíritu de la trilogía Matrix y lo hace colocándote en el papel del protagonista absoluto, intercalando secuencias de las películas entre sus más de treinta fases y dejándote disfrutar de los poderes y habilidades de Neo en el cine: artes marciales en plan espectáculo, tiempo bala, acrobacias, saltos...

¿Mola? En conjunto, sí, aunque con varios "peros" que veremos más adelante. Si eres un fan de Matrix, controlar a Neo y hacer algunas de sus diabluras es justo lo que vas a encontrar. Además, la ambientación es tal cual las películas con muchas de las grandes secuencias del cine... Pero no todas. Sin embargo, se han incluido esas nuevas que te decíamos. Esas que, se supone "llenan vacíos", pero que a la hora de la verdad, parecen más "de relleno" que "de llenar".

UN MATRIX "RARITO"

Teniendo en cuenta todo lo que se había hablado de lo que sería «Path of Neo» y que te dejaría seguir tu propio camino como el Elegido, escogiendo opciones que llegarían a variar el desarrollo de la historia, a la hora de la ver- ▶▶

Combate a Matrix, acaba con los agentes y libera a la humanidad, metido en la piel de Neo, con todos sus poderes

APRENDE A SER NEO





CONVERTIRSE EN EL ELEGIDO no es fácil ni un camino de rosas. Y a la dificultad que ya tiene este objetivo, teniendo que combatir a agentes, soldados, policías y a todo lo que se te ponga por medio, encima hay que sumarle los problemas que tiene «Path of Neo» en el control y las cámaras. Pero, ¡no desesperes! El juego te permite ir mejorando tus poderes hasta convertirte en un tipo realmente duro al que ni un batallón de Smiths es capaz de doblegar. Para eso, cada vez que empieces una nueva fase podrás activar un nuevo poder para Neo. Combos, golpes, llaves... todo será importante para eliminar a tus enemigos con más facilidad... bueno, si eres capaz de efectuarlos a la perfección, claro. Y, cuando roces los niveles de mayor poder, podrás acceder, de forma temporal, a ciertas mejoras tan espectaculares como, por ejemplo, la recarga total de energía una vez la hayas consumido.



▲ Uno de los momentos cumbre de Matrix, la pelea con cientos de Smiths, está en el juego... pero con truco. Sólo peleas con cinco o seis a la vez. Los demás dan vueltas esperando su turno.



▲ Pese a los cientos de policías y enemigos que vas a encontrar en el juego, los agentes, con Smith y sus clones a la cabeza, son el verdadero "coco". Y aparecen tal cual los viste en el cine.



▲ ¡Ni un batallón de Smiths es capaz de frenarte! Cuando te pones tu abrigo de Elegido y tus gafas de sol, los agentes ya pueden echarse a temblar y como encima agarres un palo, la paliza que se van a llevar va a ser de las buenas.

La mayoría de las grandes secuencias del cine está recreada en el juego, incluyendo un nuevo final alternativo

▸▸ dad es un juego totalmente lineal donde puedes decidir una bifurcación en el guión... ¡una sola vez! Y ni siquiera afecta a la historia... aunque es una anécdota frente a los muchos "peros" de «Path of Neo» que mencionábamos.

ES DIFÍCIL SER EL ELEGIDO

El más importante "pero" es lo limitado de su tecnología. Gráficamente, cumple, pero poco más; tiene problemas de cámaras que afectan –y mucho– a la jugabilidad; los controles con teclado y ratón son un infierno pero es que un pad tampoco es la panacea. ¿Dónde está el problema en realidad? «Path of Neo» intenta ofrecer tantas opciones en la lucha, las armas, los combos... que controlarlo de verdad es casi imposible –y está bastante simplificado para lo que podía ser–. Así que muchas veces te encuentras pulsando teclas y botones sin ton ni son. Casi siempre sale algo, sí, pero... ¿era el golpe que querías hacer? Las imprecisiones continuas y esa sensación de que todo sale solo –como si jugara él solito mientras tú miras– son un gran lastre para un juego que es bueno pero podía –y debía– haber sido genial. ■ F.D.L.

Alternativas

- **Prince of Persia Las Dos Coronas**
  Una gran opción si te gusta el combate en tercera persona.
  ▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 94
- **P. Jackson's King Kong**
  Puestos a buscar juegos basados en películas, el reciente «King Kong» es una buena alternativa.
  ▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 90

DESPUÉS DE MATRIX, MÁS





■ **LA MANO DE LOS WACHOWSKY** o, simplemente, la consideración de «Path of Neo» como un colofón especial a todo el universo Matrix, ha permitido la inclusión en el juego de los cada vez más populares "extras" que añaden alicientes al reto de llegar al final de la aventura. En «Path of Neo» estos extras abarcan campos muy distintos, que afectan a trucos y a material de desarrollo del juego.

■ **DESBLOQUEAR TODOS LOS EXTRAS** es una labor que realmente pondrá a prueba tus dotes de "Elegido", porque te podemos asegurar que es realmente difícil. Eso sí, algunas de las recompensas son de lo más jugosos, como activar el "modo dios" o descubrir combos secretos muy poderosos. Pero, ya te decimos, la mayoría de estos extras desvelan material audiovisual de desarrollo.

Nuestra Opinión

¡LE ECHÁBAMOS DE MENOS, SR. ANDERSON! *Salva a la humanidad y combate como en el cine. Es divertido, sí, pero no es fácil y menos si la base técnica no ayuda. Será que los agentes han saboteado el sistema...*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Tener las tres pelis en un único juego.
- Controlar a Neo. ¡Ya era hora!
- Cuando te salen algunos combos es todo un espectáculo.

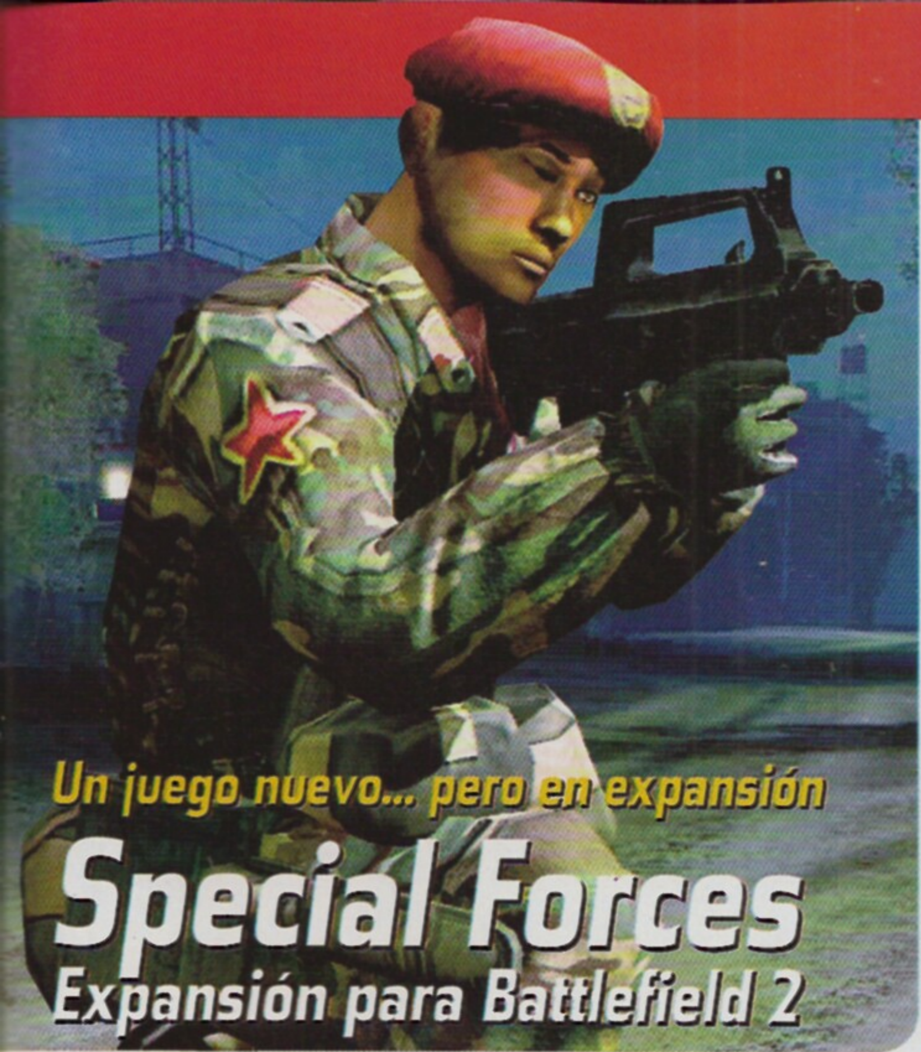
LO QUE NO NOS GUSTA

- Los graves problemas de cámara que afectan, y mucho, a la jugabilidad.
- ¿Dónde están los prometidos caminos alternativos del Elegido?

MODO INDIVIDUAL

▸ **¡SER NEO MOLA!** *Pese a todos sus problemas, es Matrix 100%. No es todo lo que esperábamos, pero si te gusta Matrix es un juego interesante.*

75



Un juego nuevo... pero en expansión

Special Forces

Expansión para Battlefield 2

Sabías que, antes o después, te iban a llamar para otra misión. Y, ya que eres un soldado de elite, no te asombres de que el campo de batalla haya cambiado. Así te divertirás más, fusil en mano.

Apenas hace unos meses que las batallas en la red se han puesto al rojo con la llegada de «Battlefield 2», pero todos sabíamos que tarde o temprano comenzaría la invasión de las expansiones. Aquí tenemos la primera, dispuesta a ofrecer nuevas experiencias a los que ya dominan los mapas de siempre o a llamar la atención a los que aún no lo han probado.

Grupos rebeldes de todo el planeta resurgen para plantar cara a las fuerzas de elite más renombradas del planeta. Puedes alistarte en la guerrilla o en uno de esos comandos como las SAS, los Navy Seals o los Spetsnaz rusos.

LAS GUERRILLAS SE REBELAN

Juegues con quien juegues tienes a tu disposición nuevos vehículos más rápidos y ligeros, nuevas armas y, también, nuevos tipos de granadas, como las de humo o las lacrimógenas. Pero, sin duda, lo que más llama la atención son las originales herramientas para desenvolverte en el campo de batalla que se han introducido. Hablamos del nuevo gancho –para trepar o saltar muros antes infranqueables– o la tirolina, realmente útil para francotiradores que quieren descender del tejado en un instante.

Todo esto lo puedes disfrutar en cualquiera de los ocho nuevos mapas especialmente preparados para las nuevas características en modo online. De hecho, muchos de ellos son mapas nocturnos en los que tendremos que hacer uso de las recientes gafas de visión nocturna. Los gráficos y los efectos de sonido siguen como siempre, espectaculares... si tu equipo se lo puede permitir, claro. ■ **D.M.S.**

La referencia



Battlefield 2

- **El juego original representaba** un conflicto entre tres ejércitos, la expansión trae seis nuevas fuerzas armadas.
- **A los 10 escenarios del original** se le unen ocho nuevos mapas multijugador.
- **La expansión añade nuevos elementos** como gas lacrimógeno, visión nocturna tirolinas y vehículos especiales, como motos acuáticas y quads.



▲ **Brotes de insurgentes azotan ocho nuevos escenarios. Va a ser necesaria una actuación especial: ¿estás preparado para volver al campo de batalla?**



▲ **Los nuevos vehículos están enfocados a hacer los desplazamientos de la infantería mucho más sencillos, pero, ¿tienes licencia para llevar esto?**



▲ **Las fuerzas especiales están preparadas para todo: máscaras para el gas lacrimógeno, gafas para los ataques nocturnos...**

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- El número de mapas y facciones es tan grande como en el original.
- Equipamientos como el gancho o la tirolina abren un montón de nuevas posibilidades.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La expansión no se integra con el original, si quieres jugar a mapas anteriores tienes que salir y entrar en «BF 2».
- Los añadidos en modo individual son escasos.

GRÁFICOS | DIVERSIÓN | SONIDO | DIFICULTAD | JUGABILIDAD | CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL — 70

▶ *UN POCO MÁS BATTLEFIELD.* *Sólo añade seis nuevos mapas para jugar en solitario.*

MODO MULTIJUGADOR — 90

▶ *«BF2» EN LO MEJOR.* *Amplio contenido que ofrece nuevas experiencias de juego.*

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

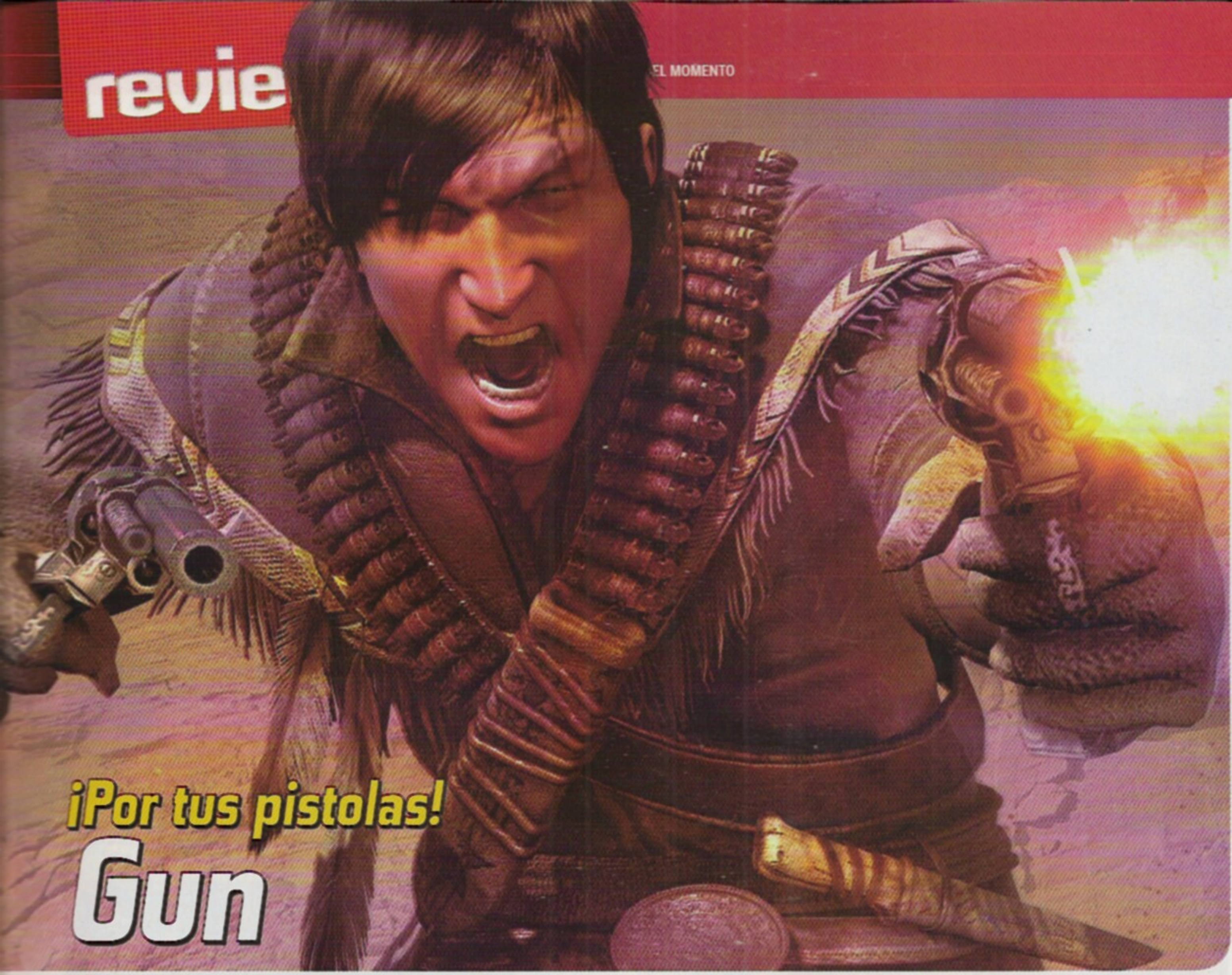
- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: DICE/Electronic Arts
- Distribuidor: Electronic Arts | Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible | PVP Rec.: 29,95 €
- Web: *http://battlefield2specialforces.ea.com* Imágenes, vídeos, pantallas e info en castellano.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Multijugador: Sí**
- **Nº de jugadores:** Hasta 64
- **Nuevos ejércitos:** 6 (SAS, Navy SEALS, Spetsnaz...)
- **Nuevos vehículos:** 10
- **Mapas nuevos:** 8 (para el modo multijugador, (6 (para jugar en individual)

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 a 1,7 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 4,3 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB, compatible con DirectX 9.0c
- **Conexión:** ADSL



¡Por tus pistolas!

Gun

¿Cuántas veces te has puesto frente al espejo y has "desenfundado" el dedo, recordando los duelos de las pelis del Oeste? ¿Unas cuantas? Pues chico, deja ya de dispararte y ponte a prueba en serio.



▲ **«Gun» no sólo es la mejor recreación del salvaje Oeste en un juego de PC, también es un complejo juego de acción, pero con elementos de aventura y rol.**

El protagonista de la historia de «Gun» es Colton White, un joven que se gana la vida con su padre, cazando animales en el Oeste de finales del siglo XIX. Su vida, que transcurre rutinaria, pronto dejará de hacerlo cuando es atacado por un misterioso predicador y su banda, en busca de un objeto en posesión del padre del muchacho. El resultado ya te lo puedes imaginar: el padre de Colton muere, no sin antes dejarle el objeto, que guarda un misterio que habrá que resolver. Pero hasta que consiga aclarar sus ideas debes ayudar a Colton a desenvolverse en los peligrosos pueblos del Oeste, primero trabajando para ganarse la vida y luego siguiendo la pista de los asesinos de su padre.

Queda tarea para rato, así que mejor que te ajustes el sombrero, recargues tus armas y te prepares para vivir una aventura de película... Una del Oeste, claro.

GTA EN EL LEJANO OESTE

Para recrear una ambientación tan repleta de tópicos como el salvaje Oeste «Gun» ha optado por una fórmula conocida por todos y que

> La referencia

GTA San Andreas



- **«Gun» está ambientado** en el Oeste a finales del siglo XIX y la referencia en la actualidad.
- **La libertad de acción** en «Gun» es muy amplia aunque no hay tantas tareas secundarias como en «San Andreas».
- **Aunque «Gun»** es un juego relativamente extenso, «GTA San Andreas» lo es mucho más y ofrece un desarrollo aún más abierto.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos), Inglés (voces)
- Estudio/Compañía: Beenox/Neversoft
- Distribuidor: Activision · Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible · PVP Rec.: 49,95 €
- Web: www.gunthegame.com De buen diseño pero algo escasa de contenidos. Prescindible.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones secundarias:** Sí, 7 tipos.
- **Personajes principales:** 4 (Colton White, Jenny, Thomas Magruder, Hoodoo Brown y Hoolister)
- **Habilidades:** 5
- **Tipos de armas:** 20
- **Mejoras de las armas:** 30
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon 64 3000+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1,8 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,8 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible con DirectX9.0c y 256 MB



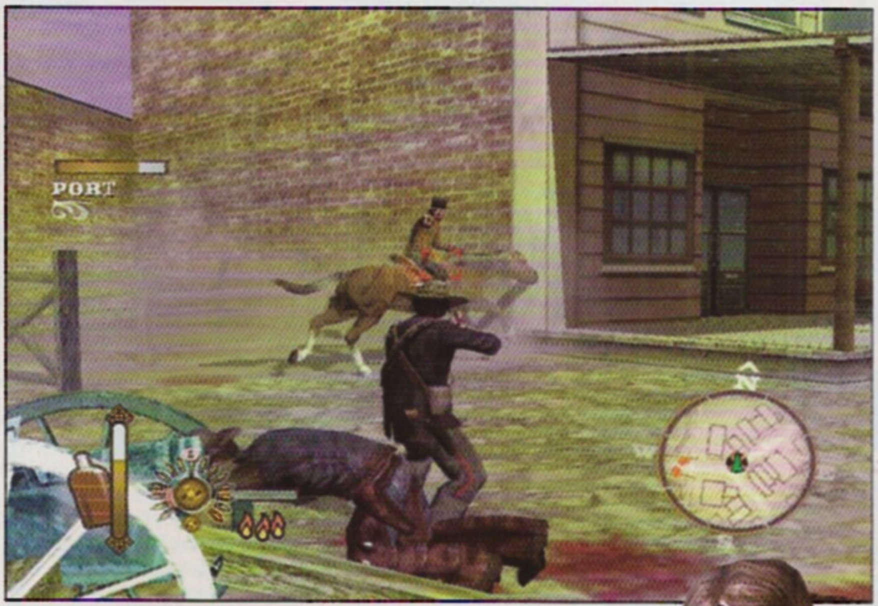
▲ Prepárate de vivir una aventura épica repleta de duelos a muerte y forajidos buscados por la justicia. Vengar el asesinato de tu padre va a estar difícil... Al fin y al cabo estás en el salvaje Oeste.



▲ Tras cada misión finalizada se desbloquean nuevas secundarias.



▲ Colton puede agarrar a los personajes por la espalda para noquearlos.



▲ «Gun» no es un juego especialmente difícil, y sólo supone un desafío una vez has superado el ecuador de la partida. Aun así las misiones resultan de lo más divertidas.



▲ No sólo tendrás que ser hábil con la pistola. Hay una misión de sigilo en la que tendrás que atravesar un campamento sin ser descubierto.

funciona a las mil maravillas: el estilo «GTA». Manejas al protagonista, Colton, desde una perspectiva en tercera persona, a lo largo y ancho de vastos territorios.

Nuestro protagonista puede llevar a cabo toda clase de ocupaciones que se suponen típicas de la época y el lugar: capturar y ajusticiar forajidos fugados, jugar al póquer, buscar oro para luego canjearlo por armamento, dirigir al rebaño al rancho, hacer trabajos para el Pony Express e incluso ayudar al sheriff del pueblo a conservar el orden.

Si decides que ya está bien de merodear por aquí y por allá, siempre puedes ir directamente a las misiones principales donde se desarrolla el argumento de «Gun» y cuyos objetivos también son de lo más variado. Tender emboscadas, asaltar un pueblo con un grupo rebelde, o liarte a cañonazos contra unas canoas indias... Hay de todo. Y ya que en el siglo XIX no había ni Porsches ni Ferraris, lo único que podrás "robar" para ir más rápido de un sitio a otro serán caballos, con los que además podrás "machacar" a cualquier enemigo que se te ponga por delante. La libertad y variedad de acción es, desde luego, uno de ▶▶



Venga la muerte del padre de Colton y desvela el misterio que hay tras el objeto que le dio justo antes de morir

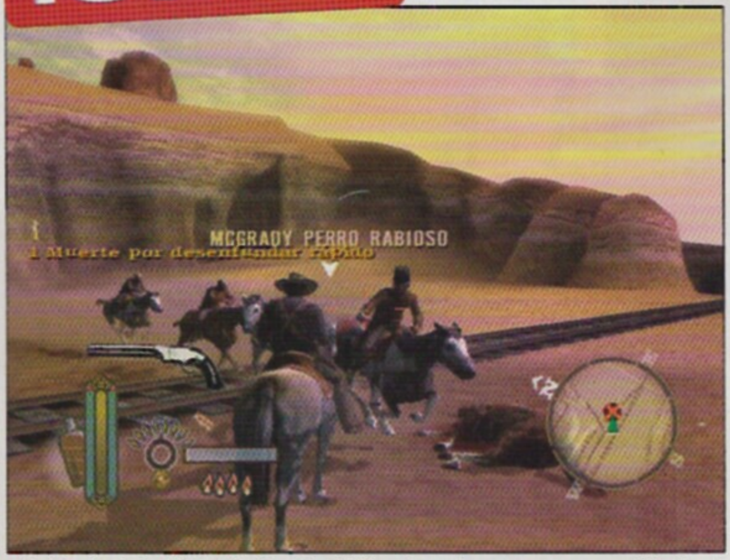
EL ARSENAL DEL OESTE



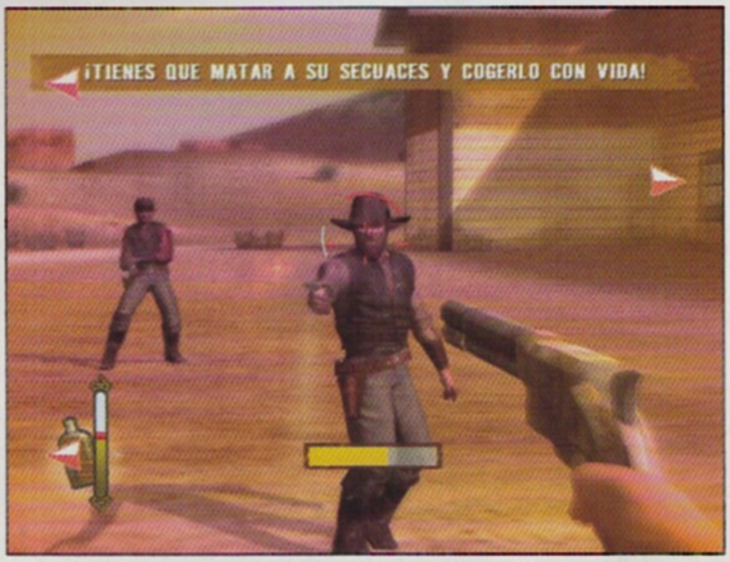


MUCHO MÁS QUE UN REVÓLVER. En «Gun» puedes comprar a los tenderos de cada ciudad rifles, escopetas, arcos e incluso armas arrojadizas como cartuchos de TNT. Además, cada arma tiene un nivel de mejoras que también deberás comprar para ir perfeccionando su potencia, daño y precisión. ¿Y de dónde consigues el dinero? Pues haciendo trabajos o bien cavando con un pico en pequeños yacimientos de oro.

TIEMPO BALA EN EL OESTE. Al más puro estilo «Max Payne», Colton dispone de un modo de Disparo Rápido que ralentizará la acción, pudiendo esquivar las balas enemigas mientras aciertas tus disparos con más precisión. Desde luego no es lo más original del juego, pero viene de perlas para enfrentamientos contra dos, tres o más enemigos, que por cierto, los hay en muchas misiones.



▲ Las bandas de forajidos están a la orden del día y atacan siempre en grupo, pero si liquidas al líder y eres hábil montando a caballo, los demás están chupados.



▲ Cuando desenfundas rápido el revólver, la acción se ralentiza y la cámara pasa a primera persona, para hacer más fácil apuntar al enemigo.



▲ ¿Pero qué hace nuestro héroe ataviado de indio? Bueno, es que el argumento da mucho de sí y a lo largo del juego formarás parte de unos cuantos bandos. Pero bueno, mejor será que lo descubras por ti mismo.

ROL EN EL OESTE



LAS HABILIDADES DE COLTON. El protagonista cuenta con una hoja de personaje donde se determinan sus habilidades. A medida que resuelva misiones secundarias podrá ir mejorandostus dotes hasta convertirse en el vaquero más temido del Oeste. De esta manera si te dedicas a realizar todos los trabajos alternativos, tus estadísticas subirán notablemente, por lo que llegarás hecho un "toro" a las escenas finales de la trama principal.

> **La acción tiene un hilo principal, pero también puedes hacer otras misiones que proporcionarán mejoras a Colton**

►► los puntos fuertes de «Gun», aunque no es el único...

MEJOR QUE EN EL CINE

Cada vez que juegas con «Gun» es como viajar al lejano Oeste. La ambientación es genial, hay duelos a vida o muerte, forajidos que te atacan entre cañones rocosos, indios que acechan a las diligencias, reyertas en los bares por una partida, búfalos pastando en las praderas... En definitiva, todos los tópicos que el cine ha popularizado están presentes en «Gun».

Para conseguirlo, el juego también se apoya en un buen apartado técnico con unos gráficos que consiguen recrear la atmósfera del Oeste de manera magistral. ¿Y qué decir de la banda sonora? Pues que cuando hace acto de presencia pone los pelos de punta. Sólo puedes echar en falta un poco más de "vidilla" en los pueblos, aunque quizá los requisitos para disfrutarlo se hubiesen disparado. Tampoco es un juego difícil y hasta la mitad de la aventura se puede progresar fácilmente si tienes experiencia.

«Gun» es el juego que mejor ha sabido captar el espíritu del Oeste... Así de claro. No lo dejes pasar, forastero. ■ J.M.H.

Alternativas

• Total Overdose
Mucha acción y combos salvajes en una aventura ambientada en los cárteles de Mexico.
► Más inf. MM 129 ► Nota: 82

• Mafia: Life of Crime
Regresa a los años 30 e ingresa en la mafia con una de las obras maestras del género.
► Más inf. MM 93 ► Nota: 92

Nuestra Opinión

EL OESTE TIENE SU GRAN JUEGO. *Desenfunda tu ratón lo más rápido que sepas y ayuda a Colton White a vengar el asesinato de su padre. Mientras, gánate la vida ajusticiando malhechores y jugando al póquer en el bar.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Su notable libertad de acción.
- Conseguir acabar el juego al 100% te llevará muchas horas.
- La ambientación es estupenda.

LO QUE NO NOS GUSTA
- No supone un desafío hasta pasada la mitad del juego.
- Puede parecerte algo descafeinado si lo comparas con «GTA».

MODO INDIVIDUAL

► **ENTRETENIDO Y SALVAJE.** *Te espera mucha acción, no menos sorpresas y, sobre todo, muchas horas de diversión hasta que consigas completarlo al 100%.*

89



Ponte a hacer animaladas

¡Salvaje!

Expansión para RollerCoaster Tycoon 3

Aunque te hayas venido al parque, más que nada para montar en la montaña rusa, antes... ¿no te apetecería dar un paseo en elefante y echar un vistazo a los leopardos?

Con la primera expansión los parques acuáticos se sumaban a las atracciones de «RollerCoaster Tycoon 3» y ahora, le toca el turno a los animales en «¡Salvaje!». En esencia, el objetivo del juego sigue siendo el mismo: diseñar y administrar un parque de atracciones para que resulte lo más rentable y divertido posible. Para ello, tienes el control sobre la gestión de todos los aspectos imaginables: mantenimiento, decoración, recorridos, diseño de atracciones, fuegos artificiales, empleados... Y, por supuesto, puedes probar las atracciones en primera persona, como si fueras un visitante más.

¿QUIERES TU PROPIO ZOO?

En este contexto, los animales se incorporan al juego de manera que puedes crear un pequeño zoo, construyendo recintos adecuados para cada especie, comprando los animales y también criando camadas que luego puedes vender a muy buen precio y contar así con una fuente de ingresos extra. Los animales son básicamente una atracción para mirar, aunque hay algunas excepciones, como los populares paseos en elefante. Mucho cuidado, además, con descuidar el mantenimiento porque se escapan y luego hay que salir a capturarlos, escopeta en ristre, a base de dardos tranquilizantes.

«¡Salvaje!» no es una expansión que ofrezca grandes cambios sobre «RollerCoaster Tycoon 3», pero amplía las posibilidades de este sensacional simulador de parques de atracciones, permitiéndote crear y gestionar minizoos dentro de tus pequeñas obras de arte del entretenimiento y la diversión. ■ L.E.C.

La referencia



RollerCoaster Tycoon 3

- **El sistema de juego** es idéntico al del sensacional simulación de parques de atracciones.
- **«¡Salvaje!» ofrece** un bloque nuevo de atracciones basado en los animales salvajes, fundamentalmente, a modo de zoo.
- **«¡Salvaje!» mejora algunos aspectos del juego original** como la construcción de túneles y el editor de atracciones.



▲ Se han ajustado muchos parámetros –como la IA de los visitantes– para mejorar la experiencia de juego y lograr la máxima diversión.



▲ Añade a tu parque de atracciones la presencia de animales salvajes y verás cómo aumentan la afluencia de público.



▲ Si compras un macho y una hembra de la misma especie podrás tener cachorrillos y criarlos y, si no les coges demasiado cariño, venderlos luego.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- Género: Estrategia de gestión
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Frontier/Infogrames
- Distribuidor: Atari ▸ Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec.: 19,95 €
- Web: www.atari.com/rollercoastertycoon/ Con información, imágenes y en Castellano. Irá a más...

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 2, (Cajón de arena y Escenarios)
- **Atracciones:** Más de 30
- **Temas:** 5, (Terror, Oeste, Aventuras, Navideño y Ciencia Ficción)
- **Editores:** 4 (gente mapas, montañas rusas y edificios)

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 128 MB, (256 MB con Windows XP)
- **Espacio en disco:** 800 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 3 o superior, compatible con Directx9.0
- **Conexión:** No requiere

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Criar animales que luego puedes vender.
- Las nuevas posibilidades de diseño.
- La enorme cantidad de información y posibilidades.

LO QUE NO NOS GUSTA

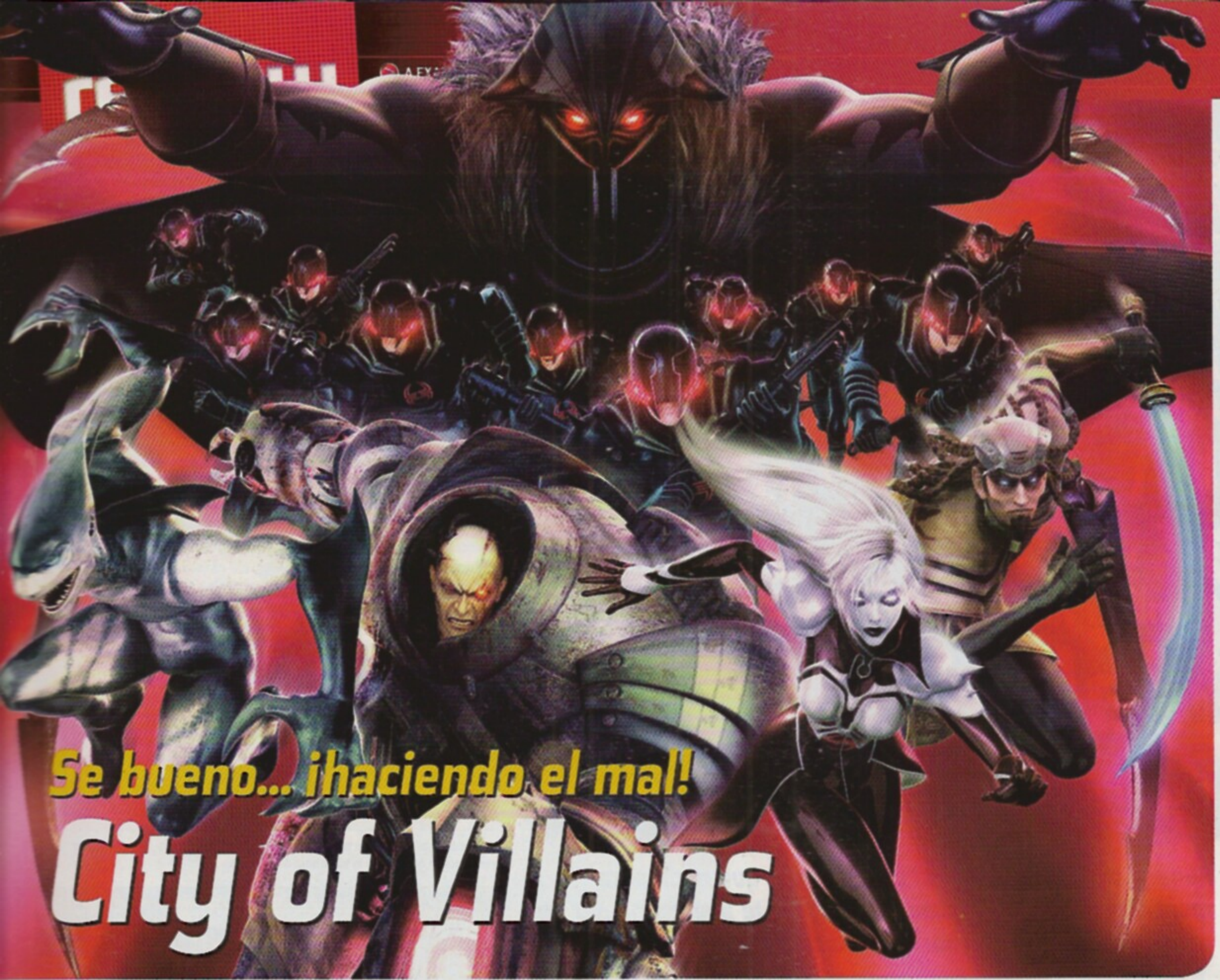
- El tipo de cuidados que requieren los animales no es muy realista.
- El contenido es un poco justo y muy específico, incluso tratándose de una expansión.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

80

▶ AMPLÍA LA DIVERSIÓN EN TU PARQUE. ***Construye recintos adecuados, compra una pareja de animales salvajes y fórrate con las entradas y la venta de los cachorros. Lo que haga falta para que la diversión no pare...***



Se bueno... ¡haciendo el mal!

City of Villains

¡Mira cómo los superhéroes desperdician sus poderes intentando salvar al mundo, mientras suspiran por chicas que pasan de ellos! Pues no te reprimas y conviértete en supervillano. ¡Es el turno del mal!



▲ Tienes infinidad de posibilidades para crear cualquier héroe que imagines, definiendo su aspecto y sus superpoderes de villano.

Casi desde la aparición de «City of Heroes» –el juego de rol online inspirado en los cómics de superhéroes– se empezó a hablar de una expansión con los malos como protagonistas. Pero la idea iba más allá: quería aprovechar la introducción de supervillanos para desarrollar un sistema de combate entre jugadores que aprovechase la rivalidad natural entre unos y otros.

Al final se hicieron tantos cambios que «City of Villains» se convirtió en un juego completo, que nada tiene que envidiar a su predecesor y, sin embargo, lo complementa. Porque aquí, lejos de salvar a la humanidad, puedes dar rienda suelta a tus poderes malignos y causar el caos.

UN VILLANO EN CONDICIONES

Al igual que sucedió con «City of Heroes», uno de sus puntos fuertes es la cantidad de posibilidades a la hora de personalizar el aspecto de nuestro personaje. Las combinaciones parecen casi infinitas y será muy difícil encontrar en las Rogue Isles a un personaje idéntico al nuestro. Antes de elegir nuestra piel, debemos decidir

La referencia

City of Heroes



- **Al igual que en la referencia** las posibilidades de personalización son increíbles.
- **La introducción en «City of Villains» de un sistema de combate** entre jugadores es la novedad más notable sobre «CoH».
- **A diferencia de «City of Heroes»**, aquí los clanes de jugadores podrán disfrutar de sus propias bases secretas.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16+

- Género: Rol online
- Idioma: Inglés, francés, alemán
- Estudio/Compañía: Cryptic Studios/NCsoft
- Distr.: Friendware · CDs: 1 · Lanzto: Ya disp.
- PVP Rec.: 39,99€ (juego) 12,99€ (cuota mensual)
- Web: *http://eu.cityofvillains.com* Web oficial en Europa, con noticias, guías, estado de servidores...

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Rol online
- **Personajes por servidor:** 8 (10 si tienes ambos juegos)
- **Orígenes/Arquetipos:** 5/5
- **Zonas/Instances:** 8/Sí
- **Sala y emblema de clan:** Sí
- **Combate entre jugadores (PvP):** Sí. 4 zonas exclusivas.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 1,8 GHz
- **RAM:** 768 MB
- **Tarjeta 3D:** Nvidia GeForce FX 5700LE 128MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB libres
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 7500 o GeForce 2
- **Conexión:** 56K

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium III 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB libres
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 9500 o GeForce 6200
- **Conexión:** ADSL



▲ Conviértete en el villano más perverso y ayuda a Lord Recluse en sus planes para dominar el mundo. Siembra el caos y obtendrás méritos para construir tu base secreta y crear un ejército de secuaces.



▲ La ambientación te traslada a las metrópolis de los cómics clásicos.



▲ Personaliza tu aspecto hasta el último detalle: zarpas, calaveras, capas...



▲ Tu primera misión consistirá en fugarte de la cárcel para que te familiarices con el juego. Al igual que «City of Heroes» se disfruta desde el principio y no requiere dedicarle mucho tiempo.



▲ Existen cuatro zonas de combate entre jugadores (PvP) para medir tus superpoderes contra otros villanos o héroes.

también cuál será nuestro arquetipo –determinará la naturaleza de nuestros poderes–, nuestro origen –definirá las mejoras a las que tendremos acceso–, y nuestro conjunto de poderes iniciales. Conocer y manejar con soltura estos poderes, y sus mejoras, será lo que determine tu carrera y te permita pasar de ser un vulgar ladronzuelo a un malvado criminal a las órdenes del diabólico Lord Recluse.

ROGUE ISLES

Su plan es formar un auténtico ejército de supervillanos que, desde las Rogue Isles, siembre el pánico en la ciudad realizando todo tipo de misiones. Tu primer reto es fugarte de la cárcel en la que estás y, aunque la dinámica del juego es sencilla ahí puedes aprovechar para familiarizarte con todos sus aspectos, ya que esta primera misión incluye un tutorial que te permite alcanzar rápidamente el nivel 2.

Una vez fuera, diferentes contactos te van proponiendo "trabajillos", cada vez más complicados, que hacen que te enfrentes a todo tipo de criaturas a lo largo de las islas. Es el momento de formar un buen grupo, ya que la mayoría de ►►



¡Héroes contra villanos! Ahora puedes demostrar quién es el más fuerte luchando contra otros jugadores como tú

ANTAGONISTAS Y HERMANOS



UN MISMO UNIVERSO. «City of Heroes» y «City of Villains» comparten un mismo mundo donde el bien –liderado por Statesman– y el mal –capitaneado por su archienemigo Lord Recluse– libran una guerra constante.

UNA ÚNICA CUOTA. Aunque pueden jugarse de forma independiente, si tienes los dos juegos podrás crear tanto un héroe como un villano y ambos estarán incluidos en la misma cuota mensual de 12,99 €. Todo un detalle para los jugadores de «City of Heroes».



▲ Forma una banda de supervillanos como tú y podrás pasarlo en grande causando el pánico entre los habitatantes de Paragon City.



▲ Al igual que en «City of Heroes» el tipo de poderes de tu personaje determinará un estilo de lucha: larga distancia, regenerativos, cuerpo a cuerpo... Los poderes son equivalentes a los del juego anterior.



▲ Ayuda a tu supergrupo a mantener a salvo en vuestra base toda clase de objetos de poder. Tendrás que defenderla de villanos rivales y de los héroes que se empecinan en hacer el bien.

¡TU PROPIA BASE SECRETA!



LA GUARIDA DE TUS VILLANOS. Convierte la base privada de tu banda de supervillanos en una auténtica fortaleza, o ataca la base de tus enemigos para robarles sus objetos de poder. Podrás configurarla a tu gusto, añadirle nuevas habitaciones y utilizar en ella todo tipo de objetos. No olvides que tú y los tuyos necesitaréis muchos puntos de reputación eliminando múltitud de enemigos... ¿A qué esperas?

Vuela, lanza rayos paralizantes contra tus enemigos, asalta un banco... ¡No hay obstáculos para tus superpoderes!

►► esas misiones se realizan en zonas de aventura privada y, aunque no hay impedimento para recorrerlas solo, es mucho más divertido combinar tus habilidades con las de otros jugadores.

Además, si te unes o formas un supergrupo, puedes acceder a otra de las grandes novedades que incluye «City of Villains»: "las bases secretas" privadas y totalmente configurables donde, además de reunirte, curarte o planear ataques, puedes almacenar y modificar todo tipo de objetos de poder.

COMBATE ENTRE JUGADORES

Una vez que domines tu personaje podrás enfrentarte a los rivales más peligrosos: otros jugadores de carne y hueso. Puedes hacerlo, a partir de nivel 15, en cuatro zonas diferentes situadas alrededor de las islas, en las que también podrás apoyarte en mercenarios que te ayuden a exterminar a todo el que intente impedir tus planes.

Si a eso unimos un sonido envolvente, unos efectos extraordinarios y unos gráficos fuera de serie –harán que te sientas dentro de cualquier cómic clásico– entenderemos que liberes de una vez por todas tu lado oscuro para entrar en acción. ¡Venga, no te reprimas..! ■ I.R.L.

Alternativas

• World of Warcraft
De dinámica sencilla y basado en el universo de Warcraft ofrece un ambiente de juego único.
► Más inf. MM 122 ► Nota: 94

• Guild Wars
Con ambientación medieval, tiene también mucha acción y opciones de combate en grupo y PvP.
► Más inf. MM 126 ► Nota: 94

Nuestra Opinión

¡NUNCA FUE TAN DIVERTIDO SER MALVADO! *Recorre las calles de Paragon City convertido en el villano de aspecto más diabólico del mundo del cómic y ayuda al perverso Lord Recluse a sembrar el caos.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Las posibilidades de personalización del aspecto y poderes de los villanos.
- Se disfruta a tope desde el principio.
- La ambientación es extraordinaria.

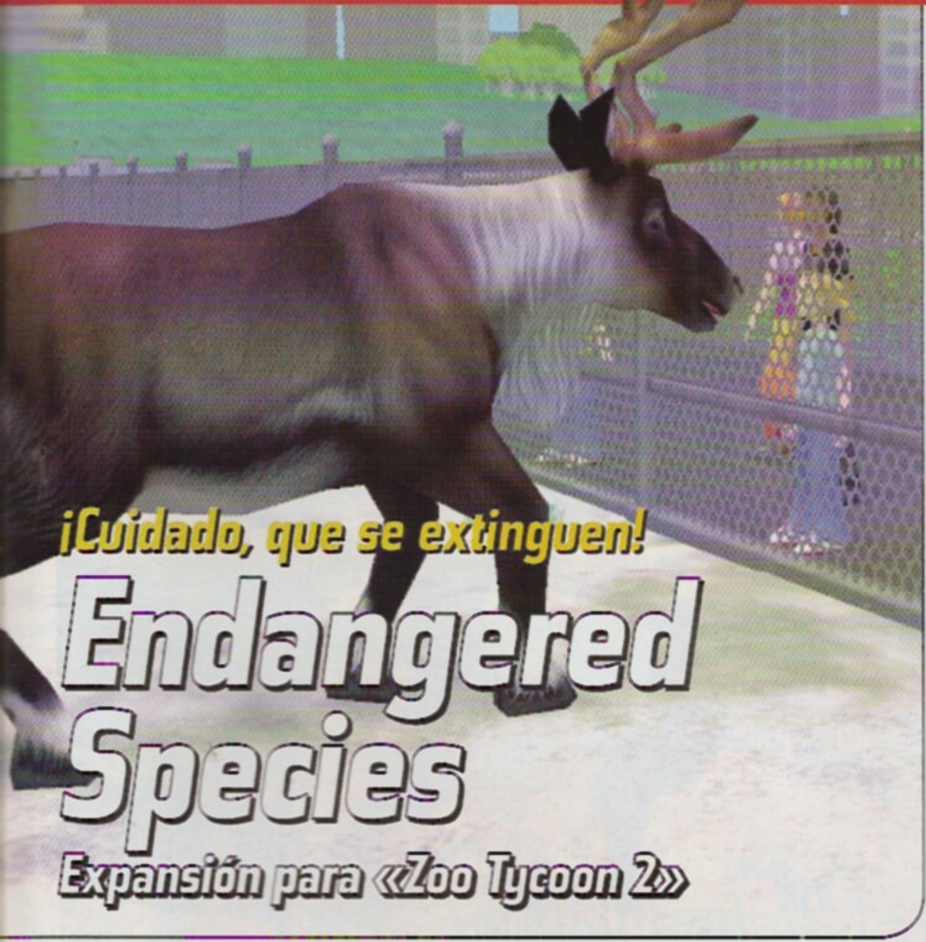
LO QUE NO NOS GUSTA

- Que los conjuntos de poderes sean idénticos a «City of Heroes».
- Que no esté traducido al castellano.
- Las misiones pueden ser repetitivas.

MODO MULTIJUGADOR

► **¿MÁS DE LO MISMO?** *Toneladas de diversión para iniciarse en el rol online o para disfrutar del PvP. Pero si ya conoces «CoH» tal vez sientas que es... casi idéntico.*

86



¡Cuidado, que se extinguen!

Endangered Species

Expansión para «Zoo Tycoon 2»

Sí, sí, estarán en peligro de extinción y serán muy valiosos pero hay que ver lo que ensucian. ¡Tengo a los cuidadores hartos de poner orden en la jaula de los orangutanes!

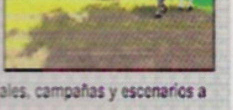
La primera expansión de «Zoo Tycoon 2» plantea, de nuevo, la construcción, gestión y mantenimiento de un parque zoológico. Tienes que conseguir nuevos animales y construir para ellos recintos que sean de su agrado. Hay que ocuparse de que tengan comida y agua, que estén contentos y que no caigan enfermos. Por último, has de conseguir que el zoo resulte atractivo para los visitantes, construyendo instalaciones adecuadas y gestionado su mantenimiento. Ahora, con esta expansión, el reto es aún mayor.

ANIMALES PROTEGIDOS

«Endangered Species» contempla los animales en peligro de extinción, introduciendo nuevos y variados contenidos. La principal novedad es que ahora en nuestros parques podemos encontrarnos con terrenos protegidos, zonas en las que viven animales en peligro y en las que no es posible construir. Para utilizarlas tenemos que recurrir a otras de las novedades de la expansión, tales como los pasos elevados, los teleféricos o las rutas en jeep. Lo mejor es que en estas dos últimas atracciones podemos "montarnos" en primera persona, para hacer recorridos realmente entretenidos. Por lo demás el juego cuenta, como era de esperar, con nuevos animales, campañas y escenarios, está, como el original, totalmente traducido al castellano e incluye una extensa enciclopedia muy detallada.

Si buscas cambios revolucionarios no los vas a encontrar aquí, pero si eres fan de la serie no puedes dejar pasar la oportunidad de animar tu zoo con las especies más exóticas del mundo. ■ J.P.V.

La referencia



Zoo Tycoon 2

- **Los dos comparten el mismo sistema de juego:** se trata de construir el mejor zoo posible para impresionar con él a tus visitantes.
- **«Endangered Species»** introduce nuevos animales, campañas y escenarios a los que había en el juego original.
- **Ahora podemos instalar** y montar en teleféricos y organizar paseos en jeep.



▲ Para proteger a los animales en peligro tenemos que evitar perturbar su hábitat y para ello las plataformas elevadas son de mucha ayuda.



▲ Como en el juego original, es posible recorrer nuestro zoológico en primera persona e incluso sacar fotos mientras lo hacemos.



▲ Entre las novedades más interesantes están los teleféricos, ya que no sólo se trata de montarlos, sino que también podemos viajar en ellos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- Género: Estrategia/gestión
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Blue Fang/Microsoft
- Distribuidor: Microsoft Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 29,99 €
- Web: www.microsoft.com/spain/juegos/zootycoon2/endangeredspecies

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Nuevos animales:** 20
- **Modos de juego:** 3 (Campaña, Escenarios y modo Libre)
- **Nuevas campañas:** 3
- **Nuevos escenarios:** 11
- **Editor:** No
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 733 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 900 MB
- **Tarjeta 3D:** 16 MB
- **Conexión:** No requiere

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Las nuevas atracciones aumentan la variedad del juego y lo hacen más entretenido.
- El contenido que añade la expansión prolonga el juego muchas horas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Su sistema de juego resulta muy sencillo para los jugadores más veteranos.
- No hubiera estado de más introducir alguna mejora tecnológica.

GRÁFICOS · SONIDO · JUGABILIDAD · DIVERSIÓN · DIFICULTAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

78

▶ QUE NO SE EXTINGA EL JUEGO. *Si pensabas que ya le habías sacado todo el jugo al original, con esta expansión podrás darle nueva marcha a tu zoo. Eso sí, no esperes revoluciones ni grandes sorpresas aunque sí bastantes añadidos.*



La venganza de los bichos

Starship Troopers

¿Te crees el más machote cuando pisoteas una horrible cucaracha en el baño? Pues venga, a ver cómo te las arreglas contra miles de bichos. Eso sí, antes de que te calces las botas te avisamos: el más pequeño de estos bichos mide tres metros.

La referencia



Serious Sam 2

- **En ambos te enfrentas a alienígenas,** aunque «Serious Sam 2» es más caricaturesco.
- **«Serious Sam 2»** cuenta con mayor variedad en su armamento que «Starship Troopers».
- **Aunque ambos son muy similares,** ya que consisten en una acción totalmente arcade, «Starship Troopers» se acaba haciendo bastante más repetitivo.

La película en que se basa el juego, "Starship Troopers" –basada a su vez en el libro de Robert A. Heinlein– se estrenó en 1997 y, aunque no gustó a todo el mundo, para muchos se convirtió en un film de culto. Narra una guerra en el siglo XXII entre la especie humana y una estirpe alienígena de insectos gigantes. Esta ficción ya la habíamos visto adaptada al PC en un videojuego de estrategia que pasó casi desapercido hace cuatro años. ¿Por qué no intentarlo ahora con un juego de acción? Pues bien, aquí lo tenemos.

DIRECTO AL AVISPERO

En la película había espectaculares combates de acción sin tregua contra cientos de bichos y eso mismo es precisamente lo que te vas a encontrar en este juego. Te vas a hartar de machacar bichos. Vamos, como ir de merienda al campo con la tartera, pero a lo bestia.

Y es que este nuevo título basado en "Starship Troopers" nos traslada hasta Hesperus, el planeta natal de las invertebradas criaturas contra las que los humanos tienen una ferviente guerra declarada. Y ahí estás tú. Podías haber elegido ser piloto, pero no, tú querías pertenecer a la infantería, el destaca-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: Strangelite/Empire
- Distribuidor: Virgin Play · Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible · PVP Rec.: 49,95 €
- Web: *es.starshiptroopers-game.com* Muy típica. Hay una entrevista con los creadores como "gran" extra.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Tipo de enemigos:** Una decena
- **Enemigos a la vez:** Más de 200
- **Armas:** 9 (más granadas)
- **Misiones de la campaña:** 12
- **Multijugador/Escenarios:** Sí/4 en deathmatch y 3 cooperativos
- **Nº de jugadores:** Hasta 32 (de 2 a 8 en modo cooperativo)

ANALIZADO EN

- **CPU:** AMD 64 3,5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 a 3,2+ GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 5GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ La plaga de insectos que habita el planeta Hesperus y planea dar el siguiente salto a la Tierra debe ser erradicada. Esperamos que no te den asco los bichos... Aquí, acabarás curado de espanto.



▲ ¿Hay balas para tanto bicho? Algunas armas no tienen munición ilimitada.



▲ La armadura es más importante que la salud y se regenera en segundos.



▲ Hay momentos en los que la cantidad de insectos en la pantalla es abrumadora, pero claro, con el lío de la batalla no hay quien los cuente. Afortunadamente, en las misiones de defensa contarás con potentes armas fijas.



▲ Las ambientaciones son bastante variadas, desde áridos desiertos hasta laboratorios humanos infestados de criaturas arácnidas.

mento más peligroso del ejército de la Tierra. Aunque tienes ventaja ya que se te ha entrenado como Merodeador, una poderosa unidad de elite equipada con las mejores armas y una armadura envidiable en el campo de batalla. Claro que, por ser quien eres, te encomendarán las misiones más importantes y, sí, también las más peligrosas.

MUCHOS BICHOS XXL

El merodeador se maneja siempre desde una perspectiva en primera persona, disparando a todo lo que tenga más de dos patas. La mecánica de las misiones no tiene demasiadas complicaciones: esperar en un sitio, normalmente acompañado de soldados con una tendencia terrible a convertirse en comida de insecto, defender la zona de un ataque masivo –y cuando decimos masivo hablamos de más de 200 enemigos en pantalla–, avanzar hasta la siguiente zona y repetir. Durante alguna misión hay que defender también a un compañero mientras manipula algún mecanismo o, lo más destacable de todo, terminar con los jefes finales, bichos de proporciones realmente descomunales. ▸▸



Tu unidad de elite ha sido entrenada para liquidar a los bichos del planeta Hesperus. ¡La Tierra depende de ti!

ANATOMÍA DE UN INSECTO



CONOCE A TU ENEMIGO. Hay que emplear diferentes tácticas dependiendo del insecto al que te enfrentes. Los insectos básicos pueden ser de diferentes colores: los verdes lanzan veneno, los amarillos tienen una armadura especial, etcétera. Pero lo que realmente necesitas es conocer bien el talón de Aquiles de los insectos más grandes, ya que sólo conociendo su punto débil podrás terminar con ellos. Aunque no basta sólo con conocerlo y debes poseer una puntería envidiable. ¡Búscale el ojo! A ver si lo encuentras...



▲ Hacer un jefe final microscópico podía tener su gracia, pero no asusta lo mismo, así que los creadores del juego optaron por este brutal "lanzaplasma" de más de 30 metros de altura. Acertarle no será un problema...



▲ De la peli destacaba la enorme carga de violencia, aunque en el juego se limita un poco en elementos fijos del escenario. De ahí su recomendación PEGI.



▲ Lee bien las pantallas de carga, no son sólo bonitas imágenes: también te dan pistas sobre los enemigos.



▲ Tras completar la misión puedes volver a pasártela, pero esta vez con un interesante contador de bichos abatidos.

HOMBRO CON HOMBRO



COOPERAR ES VENCER. Una de las opciones más interesantes del juego nos invita a conectarnos a la red y buscar a más socios que se sumen contra la amenaza alienígena. Lo más interesante de este modo es que son misiones diseñadas exclusivamente para cooperar y plantea objetivos simultáneos, como defender a un ingeniero de los ataques mientras otro equipo va a buscar unas células de energía. La lástima es que sólo hay tres misiones cooperativas.

Prepárate para ver más bichos juntos que durante aquella merendola en el campo, ¡y de los que pican!

►► En total el juego consta de doce misiones haciendo de insecticida, armado con escopetas, fusiles y lanzamisiles, aparte de las armas fijas que puedas controlar. Además, cuando termines una misión podrás volver a revivirla para mejorar la puntuación, basada en el número de criaturas que extermines y del tiempo que te ocupe, entre otras cosas.

Las opciones de juego que ofrece «Starship Troopers» se completan con un modo multijugador en el que no sólo puedes enfrentarte contra otros jugadores en solitario o por equipos, sino que también dispone de tres misiones exclusivas destinadas al cooperativo que admite hasta ocho jugadores. La propuesta del modo cooperativo es de lo más original, porque además de terminar con la amenaza alienígena requiere organizarse en equipos para poder cumplir diferentes objetivos.

TECNOLOGÍA ALIENÍGENA

El juego se ha creado con una tecnología capaz de mostrar infinidad de bichos diseñados con todo detalle en una misma batalla, lo que permite recrear escenas como las de la peli en las que, por ejemplo, 300 insectos de tres metros corren hacia ti con ganas de incluirte en su dieta. Aunque si no tienes un PC con el hardware más avanzado, puede que tu equipo no sea capaz de manejar con fluidez semejante carga gráfica. No obstante tiene también a su favor el diseño de los escenarios, bastante bueno tanto en exteriores como interiores.

En su contra, otra vez el idioma. Y no sólo por estar en un perfecto inglés –aunque al menos con subtítulos en castellano– sino porque contrasta con las escenas que se han extraído de la película ya doblada. Bueno, al menos así podrás enterarte de algo... Suponiendo que te importe, claro, cuando estés frente a un centenar de bicharracos... ¡decididos a despedazarte! ■ D.M.S.

Alternativas

- **Quake 4**
  Uno de los mejores de acción actuales, también sobre una gran guerra contra alienígenas.
  ► Más inf. MM 130 ► Nota: 94
- **Serious Sam 2**
  Si buscas acción sin tregua, disparando a todo lo que se mueva, «Serious Sam 2» es tu juego.
  ► Más inf. MM 130 ► Nota: 91

Nuestra Opinión

ACCIÓN SIN CONDICIÓN. Un derrochabalas desde el primer hasta el último minuto. Si quieres acción sin respiro aquí la hay a toneladas, aunque no esperes gran variedad. Y te avisamos: la dificultad está por las nubes.

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Muchos bichos a la vez. Realmente asusta ver lo que se te viene encima.
- Los bichos son iguales a los de la peli.
- La originalidad del modo cooperativo, lástima que sólo haya 3 escenarios.

LO QUE NO NOS GUSTA

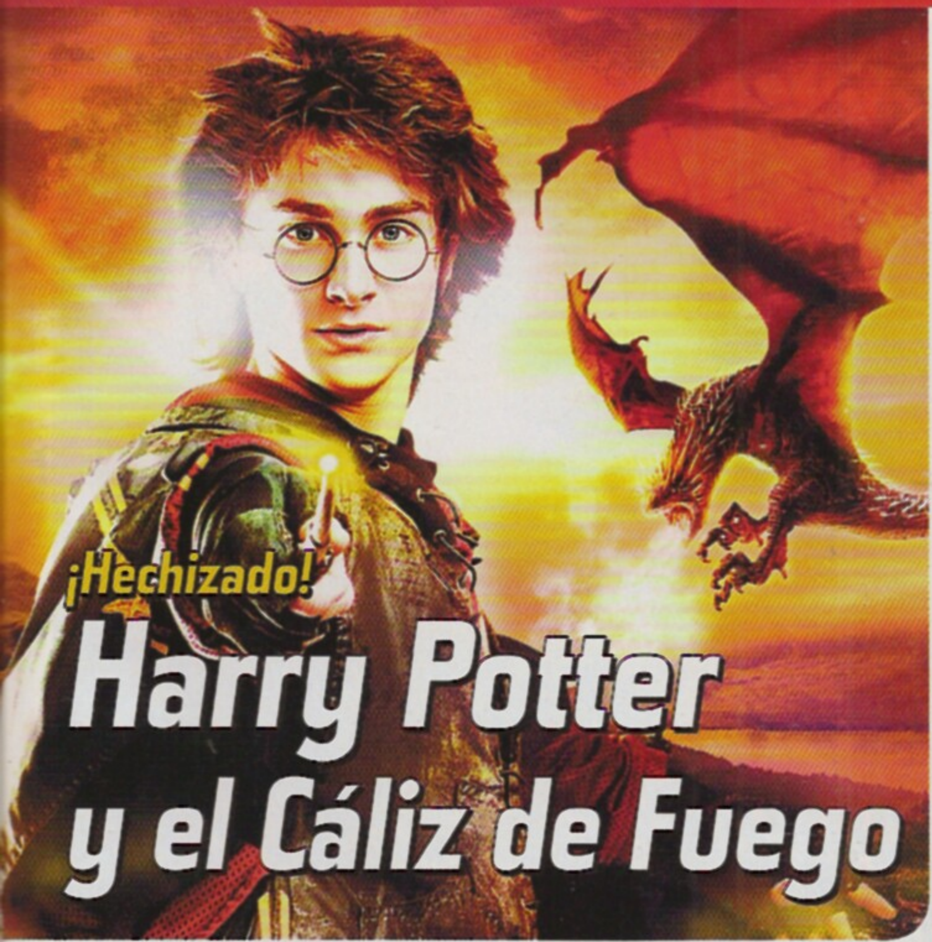
- La dificultad está muy desequilibrada.
- Puede llegar a resultar repetitivo.
- Los requisitos técnicos son desorbitados.

MODO INDIVIDUAL — 75

►UN MATA-MATA. Doce misiones llenas de acción exterminando bichos sin respiro. Algunas luchas contra los jefes finales son memorables.

MODO MULTIJUGADOR — 75

►COOPERAR ES GANAR. El deathmatch es un poco lo de siempre, pero el modo cooperativo pone la guinda al pastel... lástima la escasez de servidores.



¡Hechizado!

Harry Potter y el Cáliz de Fuego

¿Estás cansado de agitar la varita del Magia Borrás? No le des más vueltas, suelta esa chistera y ponte una túnica a lo Harry Potter, que vas a hacer hechizos a lo grande...

Cada nueva aventura de Harry Potter resulta más adulta y oscura que la anterior, pero lo que no cambia es su mecanismo de juego, que permanece inalterable desde su primera adaptación a PC. De nuevo, diriges los pasos de Harry y sus amigos a través de diferentes niveles que recrean lo visto en el cine. La varita mágica es tu herramienta principal. Agitándola, puedes lanzar hechizos y encantamientos, desde transformaciones a elevar grandes rocas.

Pero es el propio juego el que determina el hechizo que se lanza dependiendo del objeto al que apuntes y, si es necesario, tus amigos unirán sus varitas a la tuya para multiplicar la fuerza del hechizo. En tu camino, debes recoger grajeas que luego podrás intercambiar por cromos que, a su vez, sirven para potenciar tus habilidades, como en un juego de rol, aumentando tu habilidad contra ciertas criaturas o mejorando tu resistencia.

¿QUÉ FALTA? ¿MANÁ?

«Harry Potter y el Cáliz de Fuego» no ofrece mucho más, salvo por un par de trucos que saca de la manga. El primero es que pueden jugar tres personas en el mismo PC manejando a cada uno de los protagonistas. Y el segundo es el apartado técnico, muy conseguido gracias a un potente motor gráfico y a un doblaje calcado al de la peli. Con todo ello «Harry Potter» resulta un juego de acción adictivo, aunque su poca complejidad y escasa duración orienta su recomendación al público infantil y, por supuesto, los fans del aprendiz de mago. ■ J.M.H.

La referencia



Prince of Persia Las Dos Coronas

- **Ambos son aventuras de acción**, pero el planteamiento de «Harry Potter» es más simple.
- **«Harry Potter» sustituye** la violenta daga del príncipe y sus habilidades acrobáticas por una varita y hechizos mágicos.
- **El desarrollol de «Harry Potter» es menos variado** y sobre todo, mucho más corto que las aventuras del príncipe.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

7+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Electronic Arts
- Distribuidor: Electronic Arts ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec.: 49,95 €
- Web: www.dominalamagia.com Contenido habitual pero con un llamativo diseño y en castellano.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Jugadores:** 3 (Harry Potter, Hermione y Ron)
- **Hechizos:** 4
- **Hechizos combinados:** Sí
- **Tipos de cromos:** 3 (personajes, criaturas y de búsqueda)
- **Multijugador:** No

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** No requiere



▲ Es cierto que la nueva adaptación es más adulta que las anteriores. Su desarrollo es divertido y tiene espectaculares fases pero dura muy poco.



▲ Te enfrentarás a mil peligros con la ayuda de tus amigos y de tu inseparable varita mágica. Habrá innumerables pruebas, sustos y sorpresas.



▲ De lo que más puede presumir el nuevo juego es del acabado técnico: buenos gráficos, excelente doblaje, animaciones detalladas y bajos requisitos.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Los gráficos son buenos y el doblaje es el mismo de película.
- El desarrollo es muy divertido y sencillo.
- Poder jugar tres personas al mismo tiempo.

LO QUE NO NOS GUSTA

- No es demasiado extenso pero sí sencillo.
- Si permite jugar en el mismo PC, ¿por qué le falta un modo online?
- El desarrollo, casi idéntico al anterior, es simple.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

71

***▸ HECHIZOS PARA TODOS LOS PÚBLICOS.** El nuevo «Harry Potter» destaca por su sencillo y adictivo desarrollo y por un apartado técnico notable. Sin embargo sigue siendo un juego algo limitado por su escasa dificultad y duración.*



¡A la conquista de Marte!

Earth 2160



La referencia



Ground Control II

- **Ambos se parecen:** Estrategia en tiempo real clásica con ambientación de ciencia ficción.
- **En la referencia** podíamos controlar dos facciones diferentes, pero en «Earth 2160» se eleva este número hasta cuatro.
- **Los dos son espectaculares,** pero «Earth 2160» aprovecha la última tecnología para sorprendernos con unos gráficos impresionantes.

Mira que Marte es grande y mira que sólo hemos mandado para allá tres naves con colonos. Bueno, pues aun así, nada más aterrizar se ponen a pelear. Si es que, ¿para qué vamos a discutir si lo podemos arreglar a guantazos?

Aunque sólo se acordarán de ello los estrategas más veteranos, «Earth 2160» es el último dentro de una serie de juegos de estrategia en tiempo real, formada por «Earth 2140», «Earth 2150» y «The Moon Project». Sin embargo, lejos de presentarse con los achaques de la edad, la serie se reinventa con esta nueva entrega con un juego que no sólo es sorprendentemente original, sino que ofrece una enorme jugabilidad y cuenta con un acabado técnico de escándalo. Y no, no estamos exagerando.

GUERRA EN MARTE

Tras una terrible guerra, la Tierra ha estallado y se ha convertido en poco más que un cinturón de asteroides. La única salida para la humanidad es la colonización de Marte y hacia allí se dirigen los escasos supervivientes. Desgraciadamente, la humanidad arrastra con ella sus conflictos y la guerra prosigue en el planeta rojo. Para complicar un más la cosa en medio de la contienda hace su aparición una misteriosa raza alienígena...

«Earth 2160» recurre a un sistema de juego clásico, heredero del mismísimo «Starcraft», con gestión de recursos y construcción de edificios y unidades. Como en el título de Bliizard, cada facción es totalmente diferente del resto y, sin

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Deep Silver/Reality Pump
- Distribuidor: Friendware · Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible · PVP Rec.: 44,95 €
- Web: *www.earth2160.com* Descargas e información interesante... De visita obligada.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Bandos jugables:** 4, (Dinastía Euroasiática, Corporación Lunar, EEUU Civilizados y alienígenas)
- **Campañas:** 4, (total: 28 misiones)
- **Editor:** Sí (misiones, mapas y escenas)
- **Multijugador/Modos:** Sí/4 (en red local o Internet)
- **Nº de jugadores:** Hasta 8

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3,2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible con DirectX 9.0
- **Conexión:** 56 Kbps (Necesario para activar el juego)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI X800 o GeForce 6800
- **Conexión:** ADSL



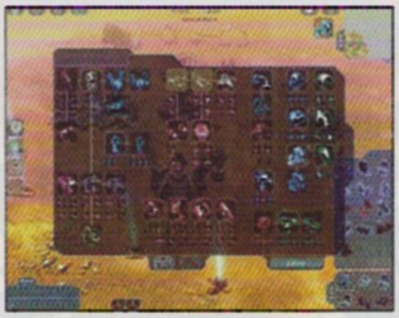
▲ Cada raza es completamente diferente a las demás, con sus propias unidades y funcionamiento. La de los alienígenas, en concreto, es de lo más original que hemos visto en un juego de estrategia.



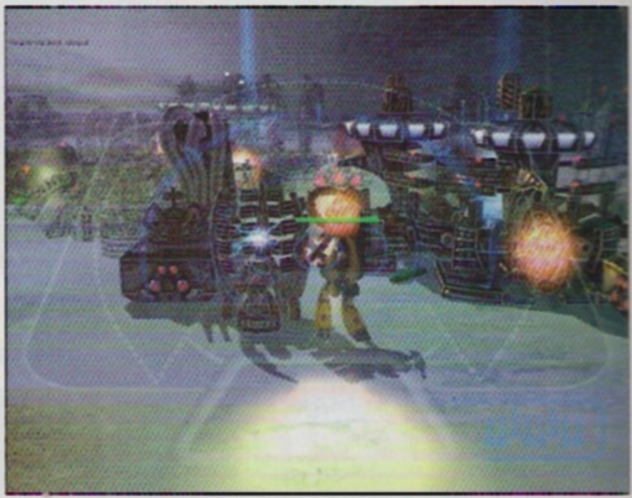
▲ Construye tu base, desarrolla tus propios vehículos, crea tus unidades y entra en una guerra alucinante por el control de Marte.



▲ Está lleno de detalles: durante la noche los vehículos tienen que encender las luces.



▲ El árbol tecnológico a tu disposición es enorme, y eso le da al juego mucha variedad y complejidad.



▲ El nivel de zoom es tan elevado que podemos incluso pasar a una vista en primera persona, como si de un juego de acción se tratase.

Crea un asentamiento en Marte y prepara a tus ejércitos porque el enemigo te disputará cada centímetro

embargo, están equilibradas. Así, tenemos un bando capaz de crear muchas unidades a bajo coste, otro con una gran superioridad tecnológica –con unidades poderosas, pero muy costosas–, otro que es una mezcla de estos dos conceptos y, por fin, los alienígenas, una raza totalmente orgánica que no construyen edificios, sino que clonan y mutan sus unidades... un concepto de lo más original.

También resulta muy original la posibilidad de diseñar tus propios vehículos a partir de los componentes individuales –chasis, motores, escudos, armas...–, así como la introducción de los asesores, un tipo especial de unidad, parecidas a los clásicos héroes, que nos dan bonos muy importantes en diferentes aspectos del juego, pero que sólo trabajan para quien pague más por ellos en una puja realizada entre todos los jugadores.

ESPECTACULAR

A esto hay que añadir una gran cantidad de contenidos –incluyendo cuatro campañas con siete misiones cada una, un modo de escaramuzas, cuatro modos multijugador y un editor– y, sobre todo, un espectacular acabado gráfico. ¡De lo mejor que hemos visto en un juego de estrategia! Muestra fantásticos efectos visuales, un impresionante nivel de zoom, que permite la perspectiva en primera persona de una unidad, un diseño de unidades y edificios asombroso, una enorme variedad de escenarios y ambientaciones... La repera, vamos.

En su contra, el juego presenta también algunos problemas, relativos sobre todo a la traducción del juego –que está repleta de fallos– y al diseño de las campañas individuales, que resultan poco imaginativas. Se trata, eso sí, de fallos menores dentro de un juego de estrategia superlativo, que combina todo el atractivo de los clásicos con ideas realmente originales. Desde luego, si eres aficionado al género tienes que probarlo, pero si no, pues... también. ■ J.P.V

Alternativas

• **Domination**
Si te gusta la estrategia futurista, este es de los mejores juegos basados en un sistema por turnos.
▶ Más inf. MM 123 ▶ Nota: 89

• **Warhammer 40000. Dawn of War. W. Assault**
Un genial juego ambientado en el universo de Warhammer 40.000.
▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 92

Nuestra Opinión

LA ESTRATEGIA DEL FUTURO. *Elige tu civilización favorita, organiza la gestión de recursos, prepara los mejores diseños de unidades y lanza la estrategia ganadora en medio de un espectacular entorno 3D. ¡Una pasada!*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Cuatro razas, totalmente diferenciadas entre sí, pero equilibradas y originales.
- Técnicamente espectacular.
- Permite crear tus propias unidades personalizadas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La traducción es realmente mala.
- El diseño de campañas individuales no está a la altura del resto del juego.

MODO INDIVIDUAL

▶ **TREPIDANTE.** *Con cuatro campañas y un modo escaramuzas tienes diversión para rato, aunque se podrían haber currado un poco más el argumento.*

89

MODO MULTIJUGADOR

90

▶ **INFINITAS POSIBILIDADES.** *Con cuatro bandos bien diferenciados y una enorme cantidad de escenarios, no jugarás dos partidas iguales... pero sí muchas.*



El nuevo Rol es mutante

X-Men Legends II
El ascenso de Apocalipsis

No es que tengamos nada en contra la fantasía medieval del rol de toda la vida pero, vamos, es que si piensas enfrentarte a Apocalipsis armado con espadas y flechas, no vas a aguantar ni un asalto.



▲ **Los combates, con tanta habilidad especial mutante, son un verdadero espectáculo de efectos algo caótico, repleto de explosiones y rayos.**

Hace un año los usuarios de consolas pudieron disfrutar de «X-Men Legends», un juego de rol y acción poco convencional, ya que en él se podía manejar a los famosos mutantes de la Marvel. La mayor pega de aquel juego fue el idioma, porque en España llegó incluso sin subtítulos.

Ahora los aficionados a juegos de PC vamos a poder disfrutar de su segunda entrega, con las mismas características que la primera, pero una nueva historia, más personajes y más habilidades y, además, en castellano. ¡Olé!

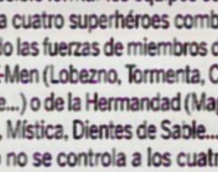
PELEAS CON MAGNETISMO

La historia comienza con un ataque de Apocalipsis sobre la base del malvado Magneto. Éste se ve tan superado que no tiene otra opción que pedir ayuda a los buenos chicos de la "Patrulla X" que, aunque recelosos, acuden a su llamada.

De esta forma, en el modo historia es posible formar los equipos con hasta cuatro superhéroes combinando las fuerzas de miembros de los X-Men (Lobezno, Tormenta, Cíclope...) o de la Hermandad (Magneto, Mística, Dientes de Sable...). Pero no se controla a los cuatro

La referencia

Fredom Force vs The 3rd Reich



- **Ambos son juegos de rol** con el mundo de los superhéroes como ambientación.
- **En los combates de «Freedom Force»** podías detener la acción para decidir el siguiente paso.
- **Los personajes de «Freedom Force»** son inventados mientras que en «X-Men Legends II» podemos controlar a más de 40 personajes de la Marvel.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

12+

- Género: Rol
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Beenox/Raven Software
- Distribuidor: Activision ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec.: 49,95 €
- Web: www.xmenlegends2.com Información típica del juego, pantallas y descargas. Lo habitual...

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Súperpoderes por personaje:** De 14 a 18 cada uno
- **Extras desbloqueables:** Más de 100
- **Multijugador:** Sólo en el mismo PC (cooperativo y escaramuzas)
- **Número de jugadores:** de 1 a 4
- **Personajes jugables:** 20

ANALIZADO EN

- **CPU:** AMD 64 3,5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800 GT 256MB

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III a 1,2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible con DirectX 9.0c
- **Conexión:** No necesita

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 a 2,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ Te vas a tener que enfrentar a los Jinetes del Apocalipsis, ¡incluso al temido "Sugarman"! ¡No te fíes de su ridículo aspecto, es un temible adversario! Hasta tus enemigos de la Hermandad se unen, esta vez, a ti.



▲ Avanza por mapas, acaba con cientos de enemigos y sube de nivel con tus mutantes favoritos de los "X-Men" y de "La Hermandad".



▲ Siempre puedes reconfigurar tu grupo con mutantes. Lobezno y Dientes de Sable... ¿juntos?



▲ Aunque los personajes están ya creados, el juego permite personalizar sus poderes.



▲ En los niveles más avanzados obtendrás acceso a poderes realmente espectaculares y representativos de cada superhéroe.

Controla a los "X-Men" contra las hordas de Apocalipsis mientras mejoras los poderes de tus personajes

mutantes a la vez, como sucede en los juegos de rol a los que estamos acostumbrados en PC, sino alternativamente, luchando con uno o otro, empleando combos y golpes especiales conra los enemigos. Y como en cualquier otro juego de rol, a medida que los superhéroes ganan experiencia, suben niveles que te permiten mejorar sus atributos y sus ataques especiales, e incluso adquirir poderes nuevos.

Las misiones se suceden en mapas de modo lineal, a lo largo de cuatro actos con varias misiones principales cada uno y alguna que otra aventura opcional. En los escenarios, además de cientos de enemigos, te puedes topar con sencillos puzzles para los que necesitas utilizar un mutante concreto, apagar un fuego con Tormenta o crear un puente metálico con Magneto. Además siempre puedes regresar a los mapas anteriores, con el teletransportador de la base para recolectar extras ocultos o para entrenar a los héroes con menos nivel.

DIRECTAMENTE DEL COMIC

Los mutantes saltan del comic al PC con gran fidelidad, ya que el juego emplea una técnica –"cell shading"– que imita los contornos bien marcados de los dibujos originales. El resultado es bastante bueno aunque algunos personajes, como el hombre de hielo, no salen muy bien parados. Los entornos de los niveles también están recreados con la misma técnica y están bien cargados de elementos con un buen nivel de interacción... ¡Pueden destrozarse hasta las paredes!

El sonido destaca sobre todo por el doblaje que, aunque se agradece la localización al castellano, emplea unas pocas voces para doblar a los más de 40 personajes del juego. Un aspecto fundamental es el del control –bien resuelto– pero para el cual, en lugar del teclado, es mucho más que recomendable utilizar un pad con al menos 8 botones y mandos analógicos para poder disfrutar juego. ¿Fan de los "X-Men" y del rol? ¿Y sigues aquí? ¡Vamos, ponte a jugar! ■ D.M.S.

Alternativas

- **X-Men: La Venganza de Lobezno**
  Otro juego de un superhéroe de Marvel, pero de acción.
  ▶ Más inf. MM 101 ▶ Nota: 70
- **Dungeon Siege II**
  Un juego de rol con un desarrollo similar, pero en un entorno de fantasía medieval.
  ▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 92

Nuestra Opinión

ROL DE SUPERHÉROES. *Un juego de rol con un planteamiento poco habitual. Si tienes un buen mando y ganas de disfrutar un buen juego de rol con grandes dosis de acción, «X-Men Legends II» no te defraudará.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La fantástica mezcla de rol y acción es muy jugosa siempre y cuando puedas disfrutarla con un buen pad.
- La enorme cantidad de personajes a nuestra disposición.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El nivel de tu personaje sube rápido y te pasas mucho rato repartiendo puntos.
- Muchos personajes tienen la misma voz.

MODO INDIVIDUAL

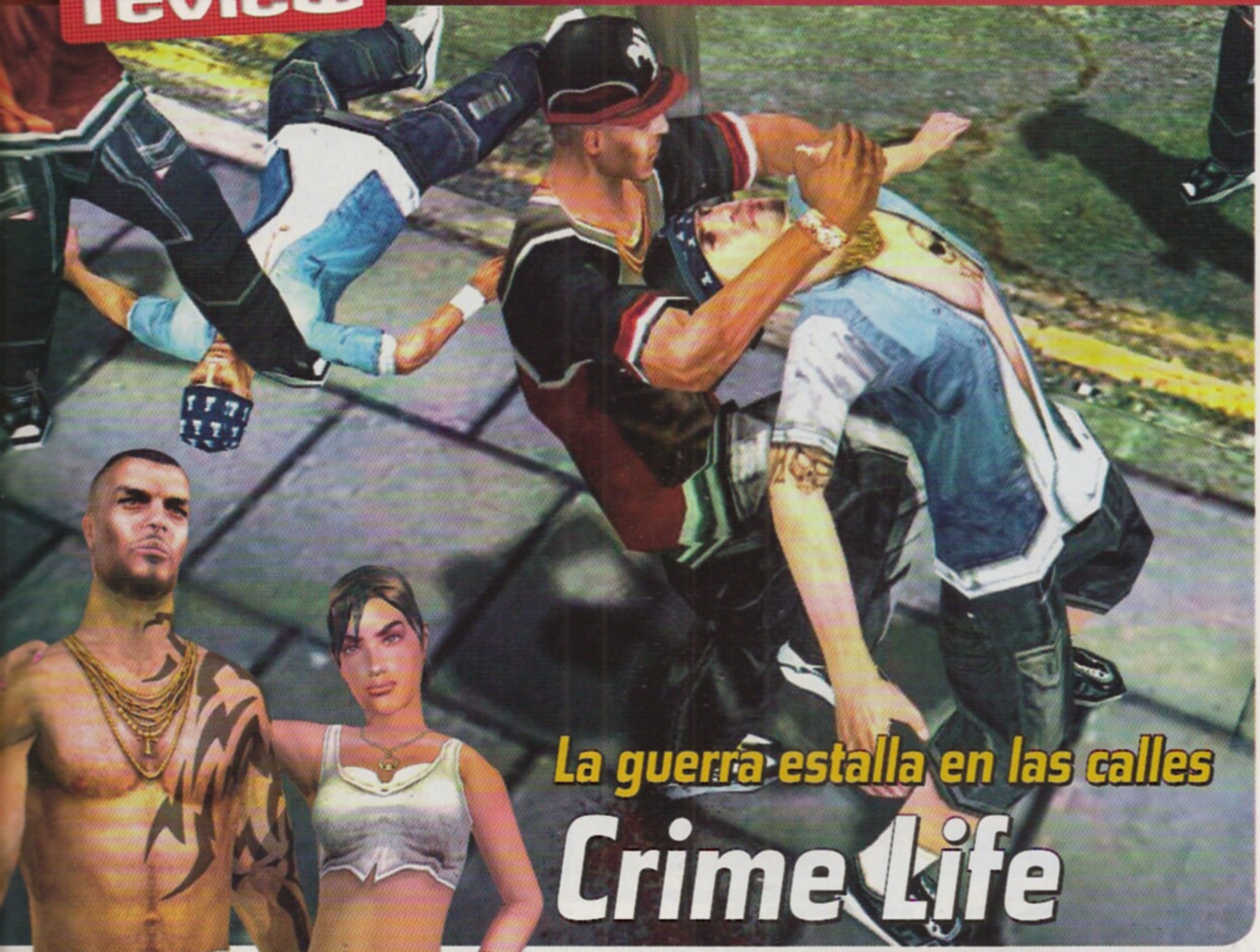
▶ *PODER MUTANTE. Cuatro actos con unas ocho misiones cada uno y múltiples zonas para visitar con los veinte personajes jugables. No te aburrirás...*

82

MODO MULTIJUGADOR

84

▶ *COOPERATIVO Y ESCARAMUZAS. Aunque sólo se puede jugar en un mismo ordenador, la aventura gana mejora si la juegas con un amigo.*



La guerra estalla en las calles

Crime Life

Si un conflicto entre las bandas de una jungla urbana te pilla en medio, no durarás mucho... Y no podrás confiar en que la poli imponga el orden. Así que, ¿por qué no unirse a una de las bandas locales? Por lo menos, tendrás las espaldas cubiertas...

La referencia



GTA San Andreas

- **Ambos están inspirados** en ciudades ficticias, cuyo control se disputan las bandas callejeras.
- **En los dos juegos podemos** recorrer la ciudad con libertad aunque en «Crime Life» hay cargas entre zonas y no se puede conducir ningún vehículo.
- **Las peleas en «Crime Life»** son más sangrientas y crueles que en «GTA San Andreas».

Las bandas urbanas siempre han sido un tema recurrente en los videojuegos, causando furor años atrás en las recreativas, con populares arcades de peleas callejeras. Ahí quedan «Streets of Rage» y «Final Fight» entre muchos otros. Ahora, la llegada de «Crime Life» evoca aquellos clásicos, aunque con la distancia que impone el paso del tiempo. Una evolución que ha dotado a este arcade de lucha de una libertad de acción impensable con aquellas recreativas pero que, al fin y al cabo, sigue tratándose de peleas callejeras.

LAS BANDAS TOMAN LA CALLE

Una oleada de violencia sacude las calles de Grand Central City y no parece que nadie vaya a venir a remediarlo. Ni siquiera tú, ya que esta vez te tocará ser de los malos. Manejas, en tercera persona, a Tre, un nuevo recluta de la banda Outlawz que se ha propuesto llegar a lo más alto. Para conseguirlo tendrás que robar, luchar contra bandas rivales, participar en peleas clandestinas por dinero y muchas otras fechorías perseguidas por la policía. Todas estas misiones van llegando a tu móvil linealmente. Mientras tanto, eso sí, siempre puedes realizar tareas alternativas, como buscar graffitis para hacerlos desaparecer –pin-

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos) Inglés (voces)
- Estudio/Compañía: Hothouse Creations/Konami
- Distribuidor: Konami ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 29,95 €
- Web: www.konami-crimelife.com Pantallas, info... y una mesa de mezclas virtual con bases de Hip-Hop.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Armas: Más de 10 (navajas, espadas, escopetas de bolas...)
- Distritos/Bandas: 6
- Niveles de búsqueda de la policía: 3
- Tipos de graffitis: 140
- Contenidos extra: Más de 50
- Multijugador: No

ANALIZADO EN

- CPU: AMD 64 3.5 GHz
- RAM: 2 GB
- Tarjeta 3D: GeForce 6800 GT 256MB

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium III a 1,2 GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 2,8 GB
- Tarjeta 3D: 32 MB
- Conexión: No requiere

MICROMANÍA RECOMIENDA

- CPU: Pentium 4 2 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 3 GB
- Tarjeta 3D: 128 MB



▲ La brutalidad de algunas escenas eleva la edad aconsejada hasta los 18 y no sólo porque en el juego se pueda beber alcohol. Las peleas son realistas y, por tanto, crueles e impactantes.



▲ Las broncas son tremendas. A veces te costará encontrarte entre la multitud.



▲ Bates, tuberías, navajas, espadas, pistolas... ¡Todo, aquí vale todo!



▲ Si andas buscando camorra no hay mejor sitio para encontrarla que «Crime Life» en un PC. No te la juegas, no te cargas a nadie y descargas adrenalina. Eso sí, siempre que no seas aprensivo con la violencia.



▲ Por la ciudad hay montones de graffitis rivales para tachar con los tuyos. Si lo haces bien, hay premios y extras, como entrevistas a los dobladores.

¿Buscas bronca? Pelea, haz grafitis, roba... Lo que sea si pretendes ganar el "respeto" de los colegas de tu banda

tando otro sobre ellos– o atracar una tienda para ganar dinero o desbloquear extras.

De «Crime Life» hay que destacar, sobre todo, que tiene lugar en un entorno abierto, dividido en varios barrios o zonas controladas por diferentes bandas. Así que ya puedes suponer que tu presencia en un barrio enemigo no será bienvenida y te intentarán dejar como a un colador nada más te vean. Y las pistolas no serán las únicas armas a las que podrás acceder: tuberías, mariposas, bates de béisbol e incluso katanas te servirán para darle una buena tunda a los rivales o eliminarlos con golpes especiales tan crudos y violentos como puedas imaginar...

DOS HORAS SIN GRABAR

El desarrollo del juego es sencillo y los gráficos cumplen, aunque con animaciones algo bruscas y escenas sangrientas que a veces, por ser algo toscas, pierden realismo.

Pero el mayor desacierto de «Crime Life» es que, a pesar de su potencial libertad de acción, sólo te permite guardar las partidas tras completar con éxito una misión principal y si te matan –tras numerosas aventuras secundarias y optativas– perderás todo el progreso.

Por otro lado, es un juego de lucha bien ambientado en el que no te faltará la acción. Incluso puede que encuentres acertadas las voces –en inglés– que han sido grabadas con dedicación por el grupo de Hip-Hop "D12". Ya sabes, cosas de bandas... ¿te apuntas? ■ D.M.S.

Alternativas

- **GTA: San Andreas**
  Una aventura con una ambientación similar pero con mucha mayor libertad de acción.
  ▶ Más inf. MM 126 ▶ Nota: 95
- **Total Overdose**
  Otro título de acción frenética repleto de tiroteos y situaciones de lo más loco.
  ▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 83

Nuestra Opinión

EL BARRIO A TUS PIES. *Recorre las calles con total libertad, armando broncas, robando o dejando tu firma por las fachadas. Pon a prueba tu lealtad en las peleas más marrulleras. ¿Te atreves a vivir la calle?*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- La ambientación. Muy lograda, con bandas, graffitis y Hip-Hop.
- Las luchas entre bandas, multitudinarias, y peligrosas. ¡Cuidado, no hay reglas!

LO QUE NO NOS GUSTA

- Usa un sistema inapropiado para guardar la partida en este tipo de juegos.
- Tiene cosas ilógicas. Si te cargas a más policías... ¿¡te persiguen menos?!

MODO INDIVIDUAL

▶ ¡AQUÍ HAY PELEA! Puedes robar en las tiendas y hacer graffitis, sí, pero el eje principal del juego es la lucha. Si andas buscando bronca, aquí la vas a tener.

71



¡La guerra cuenta contigo!

World War II Online Battleground Europe

¡Despierta soldado! No importa que sea tu primer día. El oficial al mando ha decidido que hay que volar un puente y aquí el enemigo no va a esperar a que llegues tú para actuar. ¡Así es la guerra de verdad!



▲ Elige bando, el ejército, la unidad y participa en una recreación de la historia de la Segunda Guerra Mundial desde la primera línea de fuego.

Dentro del ámbito de la acción online, «Battleground Europe» es uno de los proyectos más atrevidos, y es que se trata de una simulación total de la 2ª Guerra Mundial. El planteamiento del sucesor de «WWII Online» –lanzado en 2001 en Estados Unidos– es amplísimo: acción, estrategia y simulación en equilibrio perfecto para trasladarte al campo de batalla europeo, entre 1940 y 1942. Todo, además, con un realismo altísimo, en el que se ha recreado con muchísimo detalle desde el suelo que pisas hasta las líneas de suministros, los diferentes rangos, las armas...

ALISTARSE... ¿DÓNDE?

Aquí, ¡decides tú! Puedes sumarte a las filas del ejército que prefieras: inglés, alemán o francés y podrás ir al frente con unidades de infantería, marina o aviación. Además, puedes escoger, según tu rango, entre diferentes armas o vehículos; pero, ojo, los recursos no son ilimitados, así que piénsatelo dos veces antes de salir a lo loco con un carro de combate porque puede suponer una baja importante para tu ejército.

La referencia



World War II Online

- **En los dos el realismo es clave,** pero en «Battleground Europe» introduce más detalles tanto en el mapa como en las unidades.
- **Aunque los dos combinan simulación y acción,** aunque en «Battleground Europe» las posibilidades de juego están mejor organizadas.
- **En ambos** la amplitud y el realismo se antepone a la espetacularidad gráfica.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Acción/Estrategia/Simulación online
- Idiomas: Castellano (servidores en varios idiomas)
- Estudio/Compañía: Cornered Rat Software
- Distribuidor: Friendware ▸ Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- PVP Rec.: 39,95€ (juego) 14,99$(Cuota mensual)
- Web: www.battleground-europe.com

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Bandos:** Aliados y Eje
- **Ejércitos:** Inglés, francés y alemán (en unidades de aire, mar y tierra)
- **Modos:** Acción y estrategia online
- **Pueblos y ciudades:** Más de 600
- **Vehículos/armas:** Más de 80
- **Escenario:** 350.000 km² a escala
- **Estadísticas de jugadores:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 1.8 GHz
- **RAM:** 768 MB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700LE 128 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4/Athlon 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB Compatible con DirectX 9.0c
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4/Athlon 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB Compatible con DirectX 9.0c
- **Conexión:** ADSL



▲ Un mundo persistente en el que jugadores como tú combaten en diferentes frentes y en un servidor de juego único 24/7. Cada personaje que veas será un jugador humano y tendrás que empezar como un soldado.



▲ El mapa resulta esencial a la hora de preparar la misión.



▲ Un mapa único en el que encontrarás ciudades, bosques, montañas...



▲ Capturar la bandera del bunker de una ciudad supondrá que el enemigo no pueda sacar más unidades y que ésta pase a estar bajo control de tu bando. Ve a por ella, se un héroe y, de paso, gánate un ascenso.



▲ Desde tierra, mar y aire. Todas las unidades pueden resultar claves a la hora de terminar con éxito una misión.

Participa en el mayor frente online, la 2ª Guerra Mundial con miles de jugadores como tú en cada bando

Al elegir personaje, eliges también brigada y la misión en la que quieres participar. Es el momento de ver el mapa y decidir junto a tus compañeros –y el suboficial líder de la misión– las unidades y la estrategia a seguir en la misión prevista. Acción a lo grande en el frente, movimientos tácticos de tropas, saltos en paracaídas, vuelos de bombardeo... Un poco complicado al principio, pero terriblemente adictivo. Pueden pasar meses antes de uno de los dos bandos salga victorioso: una campaña online, ¡persistente de principio a fin!

La siguiente misión será totalmente distinta porque las decisiones tácticas y estratégicas las toman los jugadores al mando. ¿Quieres convertirte tú en uno de ellos? Pues, una vez adquieres cierta experiencia puedes ascender al rango de suboficial y crear tus propias misiones o, si eres un estratega nato y pasas un examen real, puedes convertirte en oficial, Jefe del Alto Mando. ¡Incluso líder de la nación en conflicto!

EUROPA A TUS PIES

«Battleground Europe» es un juego muy interesante. Tiene características únicas, está traducido al castellano, en un servidor de juego del que participan hasta 10.000 jugadores a la vez, sin fases de carga entre zonas y en el que encontramos nada menos que ¡350.000 Km² de mapa! Amplio, realista y divertido, sólo su calidad gráfica se queda atrás y además está apoyado por una gran comunidad. ■ I.R.L.

Alternativas

• Call of Duty 2
La acción bélica que apuesta por una recreación cinematográfica de la 2ª Guerra Mundial no online.
▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 98

Panzers II
Con gran variedad de tropas y vehículos resulta ideal para los amantes de la estrategia táctica.
▶ Más inf. MM 132 ▶ Nota: 93

Nuestra Opinión

MÁS QUE COMPLETO, ÚNICO. Se acabaron los mapas pequeños, las partidas con limitación de jugadores, el elegir entre estrategia, simulación o acción. Aquí lo tienes todo... ¡24 horas online! Entra cuando quieras, pero la guerra no espera.

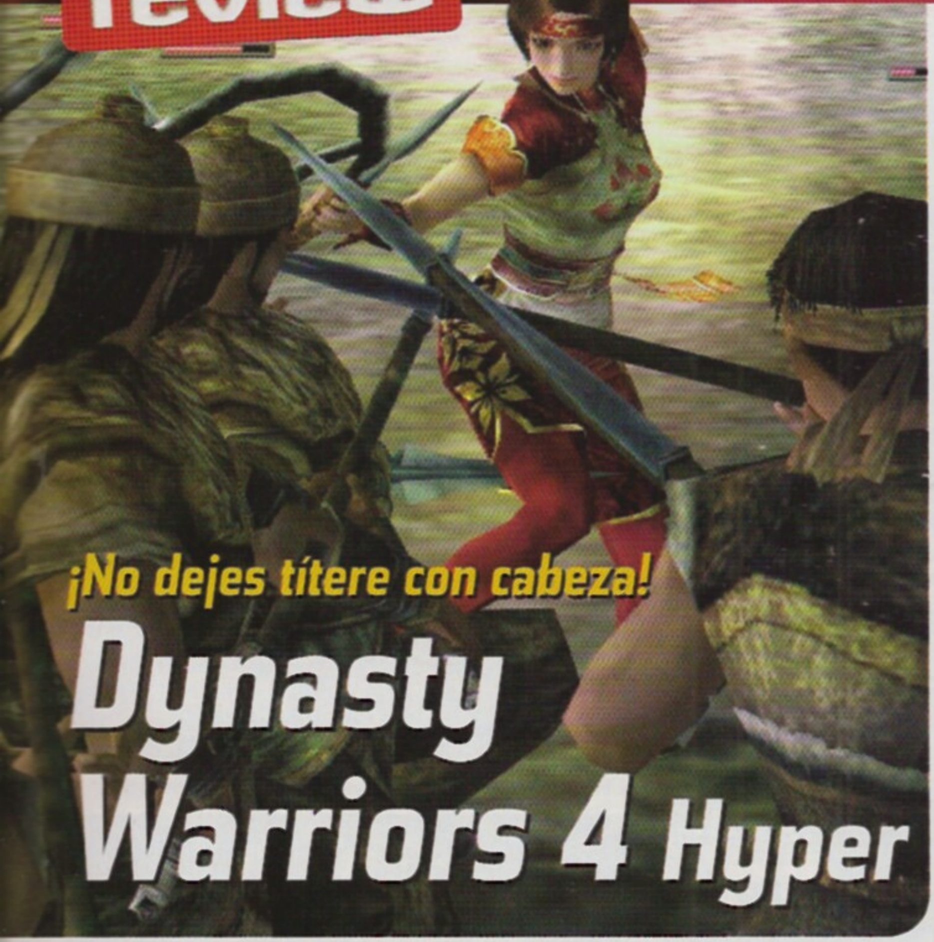
GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El alto grado de realismo y que se trata de un frente persistente.
- La gran cantidad de opciones de juego y unidades que permite manejar.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El elevado grado de dificultad que supone para los principiantes.
- Que el número de jugadores de ambos bandos no esté muy equilibrado.

MODO MULTIJUGADOR
▶ IMPONE RESPETO. Imprescindible para fanáticos de la 2ª Guerra Mundial, exigirá demasiado tiempo y esfuerzo para los que sólo quieran pegar unos tiros.

84



¡No dejes títere con cabeza!

Dynasty Warriors 4 Hyper

Bueno, ya he acabado con el tercer batallón de arqueros imperiales, así que, veamos, eso hacen... 1.320 enemigos liquidados. ¡Vaya! Si es que tendría que cobrar por cabezas...

Después de unos cuantos títulos, llega por fin a tus disco duro la serie «Dynasty Warriors», que había permanecido inédita en PC. Ofrece una original combinación de acción en tercera persona con muchos combates cuerpo a cuerpo, algo de rol y un poco de estrategia. El resultado es un juego entretenido y muy ágil, que además cuenta con muy poca competencia.

MILES DE ENEMIGOS

«Dynasty Warriors 4 Hyper» nos lleva directamente a la China del año 220 d.C. y nos introduce en las guerras que se sucedieron para alcanzar el poder tras la extinción de la Dinastía Han. En ellas, encarnamos a un oficial de uno de los ejércitos en el conflicto.

El planteamiento de juego consiste, básicamente, en soltar a nuestro personaje en medio de un campo de batalla ocupado por miles de unidades, y abrirnos camino a espadazos (o a lanzazos, o a flechazos...) mediante un completo sistema de combos, hasta acabar el líder enemigo. El juego tiene también elementos de rol, pues a medida que avanzamos nuestro personaje va mejorando sus estadísticas, gana acceso a nuevos objetos y aumenta su rango; así como de estrategia, ya que nuestra presencia en un combate u otro acabará decidiendo el resultado de la batalla.

«Dynasty Warriors 4 Hyper» presenta los problemas clásicos de una conversión directa –el control y las cámaras no están bien adaptados...– y además no está traducido al castellano, pero se trata en cualquier caso de un juego original que merece la pena que consideres si buscas algo diferente. ■ J.P.V.

La referencia



Prince of Persia Las Dos Coronas

- **Los dos nos ofrecen acción** en tercera persona y luchas a espada con combos.
- **Mientras que en «Prince of Persia. las Dos Coronas»** los enemigos nos asaltan en pequeños grupos, en «Dynasty Warriors 4 Hyper» luchamos contra decenas de ellos a la vez.
- **Aunque visualmente es correcto,** la referencia es mucho más espectacular.



▲ El sistema de combate utiliza combos con efectos devastadores, acompañados de espectaculares efectos gráficos.



▲ Salta a un campo de batalla poblado por centenares de unidades y ábrete camino entre ellas con la única ayuda de tus armas.



▲ Aunque el juego no tiene modo multijugador, sí que es posible competir a pantalla partida en un mismo ordenador.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Acción
- Idioma: Inglés (textos y voces) Castellano (manual)
- Estudio/Compañía: Koei
- Distribuidor: Virgin Play ■ Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible ■ PVP Rec.: 24,95 €
- Web: *koei.com/launch/DW4E/index.htm*

Descripción del juego e imágenes. Prescindible.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Escenarios/mapas:** 50/17
- **Modos de juego:** 4 (Musou, Free, Versus, Challenge)
- **Editor:** Sí, (de oficiales y de guardaespaldas)
- **Multijugador:** No, (Sólo a pantalla partida)

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1,6 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,4 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible con shaders DirectX 8.0

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Estar dentro de un campo de batalla contra miles de enemigos.
- La abundancia de modos de juego y de opciones ofrecen muchas horas de entretenimiento.

LO QUE NO NOS GUSTA

- No está traducido al castellano.
- El control presenta algunos problemas.
- En ciertos momentos puede resultar bastante caótico y confuso.

GRÁFICOS ■■■□□□	DIVERSIÓN ■■■□□□
SONIDO ■■■□□□	DIFICULTAD ■■■■□□
JUGABILIDAD ■■■■□□	CALIDAD/PRECIO ■■■□□□

MODO INDIVIDUAL

70

▶ LUCHA HASTA QUE TE HARTES. ***A pesar de que tiene algunos problemas técnicos se trata de un juego original y muy entretenido, que ya teníamos ganas de poder disfrutar en nuestros ordenadores.***



¡A tumba abierta!

Ski Racing 2006

Claro que te has roto una pierna... Pero, ¡si no conoces más tabla que la de planchar! Anda, ponla en alto y enchufa este juego, que te lo vas a pasar mejor que en la realidad.

Con la cantidad de estaciones y pistas de esquí que hay en nuestro país sorprende un poco que no tengamos más simuladores de este deporte. Afortunadamente, ya está aquí la versión 2006 de «Ski Racing 2006».

CAÍDA LIBRE

«Ski Racing 2006» es un simulador de esquí realmente completo, que nos permite enfrentarnos a cuatro tipos de pruebas diferentes: descenso, súper gigante, eslalon y súper eslalon. Como es habitual podremos enfrentarnos a ellas tanto en modo libre, de entrenamiento, como a lo largo de un campeonato del mundo completo que, además, nos lleva a doce estaciones reales repartidas por todo el mundo. Además, el juego también nos permite ir mejorando las estadísticas de nuestro corredor a través de la práctica, así como participar en pruebas de habilidad con las que ganar acceso a nuevos contenidos, como diferentes trajes, esquís o bastones. Y si lo que queremos es competir en compañía podemos hacerlo tanto a pantalla partida como a través de Internet.

A TODA MECHA

Por lo que respecta al control, tiene un claro tono arcade, lo que unido a una simulación física bastante buena da como resultado un juego sencillo, ágil y que ofrece una fantástica sensación de velocidad con descensos a tumba abierta y curvas vertiginosas. A la larga esta sencillez hace que acabe resultando un poco repetitivo, porque todo se reduce a "bajar y girar", pero si buscas pasar un rato divertido y sin complicaciones no deberías dejarlo pasar. ■ J.P.V.

La referencia

Ski Racing 2005



- **Los dos nos ofrecen** las mismas opciones en cuanto al tipo de competiciones.
- **El estilo arcade** domina en ambos títulos y apenas existen diferencias en sus diseños. Incluso, «Ski Racing 2005» tiene un modo de juego más que su sucesor...
- **«Ski Racing 2006» posee multijugador online**, inexistente en su predecesor.



▲ Ponte el mono de esquiador y participa en todas las pruebas del Campeonato del Mundo de este espectacular deporte.



▲ El juego ofrece diferentes condiciones climatológicas para competir: días soleados, nevadas, niebla...



▲ Una de las mejores características del juego es la impresionante sensación de velocidad que transmite.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- La sensación de velocidad es estupenda y su control es muy sencillo y accesible.
- Ofrece abundantes contenidos extra y doce pistas diferentes.

LO QUE NO NOS GUSTA

- A la larga todas las pruebas resultan muy parecidas entre sí.
- No ha sido traducido al castellano.
- Es demasiado parecido a su antecesor.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL — 79

▶ A TODO RITMO. Disfruta de la magia del deporte blanco. Divertido y muy entretenido.

MODO MULTIJUGADOR — 75

▶ BATE RÉCORDS. Intentar superar los récords de tus amigos es muy divertido.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- Género: Deportivo
- Idioma: Inglés
- Estudio/Compañía: Coldwood/JoWood
- Distribuidor: Virgin Play · Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible · PVP Rec.: 19,95 €
- Web: www.skiracing2006.com Muy completa y bien diseñada, pero completamente en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Modos de juego: 3
- Competiciones: 4 (Descenso, súper gigante, eslalon, eslalon gigante)
- Pruebas de habilidad: 12
- Pistas: 12
- Multijugador: Sí (2-6 jugadores)

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium 4
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 900 MB
- Tarjeta 3D: 16 MB
- Conexión: 56 kbps

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



LOCK ON GOLD
Combate aéreo moderno
Virgin Play reedita, con una amplima colección de expansiones y añadidos, la versión Gold de «Lock-On». El título sigue siendo el simulador más avanzado de combate moderno en PC y, en muchos aspectos, también el más realista. Está ya disponible a un precio 29,95 €.



HALF-LIFE 2
Sigue de actualidad
El más grande de la acción en 2004 fue reeditado hace sólo unos meses, pero ahora Electronic Arts lanza una nueva versión: «Half-Life 2: Platinum», con contenidos extra.



PACK SPLINTER CELL
Lo último en espionaje
Mientras «Splinter Cell» prepara su regreso, ya están disponibles las entregas «Pandora Tomorrow» y «Chaos Theory» en un mismo título de la colección CodeGame por 19,95€.



TAITO LEGENDS
Clásicos explosivos
Planeta Interactive lanzará en su serie Xplosiv la recopilación «Taito Legends», 29 juegos que fueron clásicos de recreativas por 19,99 €.

JUEGO DEL MES Micromanía

El Señor de los Anillos La Batalla por la Tierra Media

Completa la trilogía

ANTES DECÍAMOS

En el cine, la trilogía del "El Señor de los Anillos" se ha convertido ya en un clásico del género fantástico. Y, vistas las películas en su formato original y en DVD...¿qué queda? Pues, precisamente, lo mejor: jugar con «La Batalla por la Tierra Media».

El juego es una excelente adaptación a la estrategia en tiempo real del universo de Tolkien, pasado por el filtro de Peter Jackson en su versión cinematográfica. Además, y como un aliciente de lo más suculento, puedes jugar con ambos bandos.



▲ Sigue siendo un juegazo de estrategia en tiempo real que recrea los momentos más épicos de la trilogía con una ambientación soberbia, los héroes y los ejércitos de la Tierra Media.

AHORA DECIMOS

Ha pasado el tiempo y «La Batalla por La Tierra Media» no sólo sigue siendo un estupendo representante de la estrategia, sino que se ha convertido en el mejor de todos los títulos basados en el universo de El Señor de los Anillos. De plena actualidad y vigencia, además, mientras se espera el inminente estreno de su continuación, estamos ante un juego al que, ya seas fan de Tolkien o del género, necesitas en tu colección. Más que bueno, imprescindible.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Estrategia/Rol
- PVP Rec.: 19,99 €
- Comentado: MM 119 (Dic. 2004)
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: EA Games
- Distrib.: Electronic Arts
- Nº de CDs: 4
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.eagames.com

LA ANTIGUA NOTA 95
▶ VIVE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. Jugar la campaña con los buenos es como vivir las películas. Y además, ¡puedes jugar con los malos!

LA NUEVA NOTA 92
▶ LA MEJOR RECREACIÓN. Un año después sigue teniendo una pinta sensacional y, sencillamente, no hay mejor juego de "El Señor de los Anillos".



▲ Revivirás la historia de la trilogía de "El Señor de los Anillos" controlando a los protagonistas desde la perspectiva de un comandante.



▲ Lidera las fuerzas de la luz o cambia el curso de la trilogía encarnando al mismísimo Sauron. Dos campañas en las que es imposible aburrrirse.

Stronghold 2

Mi reino por un castillo

ANTES DECÍAMOS

Construye el castillo definitivo, administra los recursos de la aldea y lánzate a someter a los feudos rivales. Y, entre asalto y asalto, echa un vistazo a la vida de los lugareños. Para estrategas y gestores, por igual.

Un juego muy interesante, probablemente el más complejo que se ha hecho nunca sobre la Edad Media, que promete muchas horas de diversión, tanto para los que les vaya sobre todo el rollo bélico como para los que prefieran la gestión pura y dura. Un juego de gran calidad que, además, goza de una excelente traducción.

AHORA DECIMOS

Las posibilidades que brindaba, hace unos meses, «Stronghold 2» a los aficionados a la estrategia "diferente" no sólo siguen intactas sino que en esta edición Deluxe del juego se amplían de manera notable. Más adversarios, más mapas, la posibilidad de combatir por toda Europa con un nuevo modo de juego... Y las posibilidades de gestión siguen ahí, por si acaso lo del combate y las batallas no es lo que más te pone. Quizá su precio no sea excesivamente atractivo a priori, al ser idéntico al de la versión original. Pero los jugosos extras merecen la pena.



▲ La vida en una aldea medieval puede ser de lo más emocionante, tanto si prefieres la batalla o la gestión.



▲ El nuevo modo de juego de la edición Deluxe y sus nuevos mapas son un aliciente a tener muy en cuenta.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Estrategia
- PVP Rec.: 44,99 €
- Comentado: MM 125 (Junio 2005)
- Idioma: Castellano (voces y textos)
- Estudio/Compañía: Firefly/Take 2
- Distrib.: Take 2 · Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.stronghold2.com

LA ANTIGUA NOTA — 85

▶ ELIGE TU CAMPAÑA. Puedes elegir entre la gestión pura y dura, sin campañas militares, o la guerra total. Más variado, imposible.

LA NUEVA NOTA — 88

▶ AÚN MÁS COMPLETO. No sólo conserva toda la frescura de hace meses sino que la edición Deluxe aumenta las posibilidades de diversión.



▲ El Pack NovaLogic 1 es una estupenda oportunidad para echarle mano a un buen título de acción bélica multijugador, junto a una expansión realmente atractiva.



▲ La inclusión de vehículos en «Escalation» es realmente interesante.



▲ «Joint Operations» sigue siendo uno de los mejores títulos del género.

Joint Operations

Typhoon Rising + Escalation

ANTES DECÍAMOS

La acción multitudinaria no es la más apta para los novatos. «Joint Operations. Typhoon Rising» es un juego complejo, variado y enorme, donde la ambientación bélica y el combate por equipos se dan la mano en una sinergia estupenda. Pero el juego es de esos que resultan más que recomendables para los jugadores más expertos en el género. En cuanto empieza la acción es fácil ver a los veteranos agrupándose en pelotones independientes y muy eficientes y a los novatos totalmente despistados. Si acabas de empezar en la acción multijugador, casi mejor prueba antes con algún título más asequible.

AHORA DECIMOS

El lanzamiento del Pack NovaLogic 1, que agrupa a «Joint Operations. Typhoon Rising» y su expansión, «Escalation», es una oportunidad de oro para los aficionados al género de la acción bélica multijugador. El juego ya era bueno y no ha perdido un ápice de su vigor, excepto quizá por la posible competencia del genial «Battlefield 2», pero la suma de la ampliación y, además, por un precio asequible, lo convierten en una oferta muy atractiva.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Acción
- PVP Rec.: 24,95 €
- Comentado: MM 115 (agosto 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: NovaLogic
- Distribuidor: Virgin Play
- Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.joinopsthegame.com

LA ANTIGUA NOTA — 87

▶ DIFÍCIL Y APASIONANTE. Combate junto a cientos de jugadores en una experiencia multijugador realmente intensa y única.

LA NUEVA NOTA — 85

▶ UN ESTUPENDO PACK. El juego original más su expansión es una inversión recomendable si te gusta la acción bélica multijugador.

Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Juego del Año	29,95€
Day of Defeat	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Outcast	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Academy	19,95€
Medieval. Total War	19,95€
Medieval. Total War Viking Invasion	19,95€
Return to Castle Wolfenstein	19,95€
Soldier of Fortune 2 Gold Edition	19,95€
Spider-Man. The Movie	19,95€
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	29,95€
X-Men. La Venganza de Lobezno	19,95€

ATARI - ESPECIALES	
Alone in the Dark IV	9,99€
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III Classics	19,95€
Enter the Matrix	29,99€
Line of Sight: Vietnam	19,90€
Neverwinter Nights	19,95€

ELECTRONIC ARTS - CLASSIC	
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Los Sims Deluxe	19,95€
Medal of Honor Allied Assault	19,95€
NBA Live! 2004	19,95€
Need for Speed Underground	19,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Sim City 4	19,95€

ELECTRONIC ARTS - DELUXE EDITION	
Battlefield 1942. WWII Anthology	47,95€
C&C Generals Deluxe Edition	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€

FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Comanche 4	9,95€
Delta Force Black Hawk Down	9,95€
Devastation	9,95€
Midnight Nowhere	19,95€
New World Order	9,95€
Port Royale	19,95€
Primitive Wars	19,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Team Factor	19,95€
Tortuga: Piratas del Nuevo Mundo	9,95€
Trainz	19,95€
Trainz 2004 Edición de Coleccionista	29,95€
Tortuga Serie Oro	9,95€
Victoria: Un Imperio Bajo el Sol	19,95€

FX INTERACTIVE - FX PREMIUM	
Ajedrez Premium	9,95€
Apache vs Havoc	9,95€
Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Imperivm II Edición Oro	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally 2	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Tzar. Los Dominios de la Magia	9,95€
Patrician III. Imperio de los Mares	9,95€
Football Generation	9,95€

NOBILIS IBÉRICA - NUEVO PRECIO	
Chaser	29,90€
Europa 1400	29,90€
Silent Storm	29,90€
Spellforce: The Order of Dawn	34,90€
Spellforce Gold	39,95€
Un Vecino Infernal (I y II)	29,99€

MICROSOFT	
Rise of Nations Gold	49,99€
Age of Mythology Gold	49,99€

PLANETA DE AGOSTINI - RED COLLECTION	
Command & Conquer Renegade	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Shogun Total War	9,95€
Theme Hospital	9,95€
Theme Park	9,95€
The Westerner	9,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€

PROEIN - XTREME/ESPECIALES	
Commandos Saga	29,95€
Conflict Desert Storm	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€

Series clásicas

PROEIN - XTREME/ESPECIALES	
Quake III: Arena	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad	19,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€
Praetorians	19,95€

PUNTO SOFT - HI SCORE	
Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€

PUNTO SOFT - DREAMLINE	
Echelon Wind Warriors	19,9€
Enigma. Rising Tide	19,95€
Enigma Rising Tide Gold	29,95€
Strategic Command	19,95€

TAKE 2	
Vietcong Purple Haze	29,99€
Serious Sam: The 2nd Encounter	19,99€
Grand Theft Auto 3	19,99€
Grand Theft Auto. Vice City	19,99€
Mafia	19,99€
Midnight Club II	19,99€
Stronghold Crusader Deluxe	19,99€
Stronghold Crusader	19,99€
Vietcong	19,99€
Vietcong: Purple Haze	19,99€
Tropico 2: Pirate Cove	19,99€

UBI SOFT - CODEGAME	
Age of Empires Gold	9,95€
Bang! Gunship Elite	5,95€
Battle Realms	19,95€
Chessmaster 9000	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Conflict Zone	5,95€
Conquest. Frontier Wars	5,95€
Dungeon Siege	9,95€
Fighting Steel	5,95€
Flight Simulator 98	9,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Mechwarrior 4 Vengeance	9,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Pandora's Box	9,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Pack Prince of Persia + XIII	19,95€
Rayman	5,95€
Splinter Cell	9,95€
Will Rock	5,95€
XIII	9,95€

VIRGIN PLAY EDICIÓN ESPECIAL/COLECCIÓN	
Baldur's Gate	11,95€
Carmageddon II. Carpocalypse Now	7,95€
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Classics Collection (Sin, Herectic II...)	19,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Expendable	7,95€
Fallout Compilation	17,95€
Icewind Dale + Heart of Winter	14,95€
Icewind Dale Compilation	59,95€
Iron Storm	19,95€
Max Payne	17,95€
Mobile Forces	7,95€
Offroad	7,95€
Pack Aventura	19,95€
Pack Estrategia	19,95€
Pack Sports	14,95€
Pack Haegemonia + War & Peace	14,95€
Pack Iron Storm + Corsarios Gold	14,95€
Painkiller Black Edition	39,95€
The Omega Stone	14,95€
Tripack Adventure	14,95€
Syberian Collector's Edition	29,95€

VIVENDI - BEST SELLER	
Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth EE	14,95€
Ground Control II: Operation Exodus	14,95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lives Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12,95€
Pack Tolkien	39,95€
Starcraft + Brood War	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€

ZETA GAMES - TITANIUM	
American Conquest	14,95€
Blitzkrieg	14,95€
Cossacks Anthology	29,95€

Total Club Manager 2005

Juega al fútbol... con cabeza

ANTES DECÍAMOS

Toma el control de un equipo de fútbol y haz con él lo que te de la real gana. Alineaciones, entrenamientos, tácticas, fichajes, cesiones, patrocinadores... todo eso y más es lo que te ofrece «Total Club Manager 2005». Además, puedes elegir tu equipo de entre 53 ligas de 19 países diferentes, todas ellas con datos reales y actualizados. Y, por si fuera poco, puedes fusionarlo con «FIFA 2005» para obtener la experiencia futbolística más real posible. Únele un interfaz no demasiado complicado y lo que te queda es, sin duda, el mejor mánager del momento.

AHORA DECIMOS

Las reglas del fútbol no han cambiado en un año, así que lo que era un manager excelente sigue siéndolo todavía, con la salvedad, claro, de que su base de datos está hecha a partir de las plantillas del año pasado. Si eso no te supone un problema se trata de uno de los mejores mánagers que puedes encontrar ahora mismo a la venta, porque técnicamente sigue siendo superior a muchos otros juegos del mismo género más actuales. Y si encima tienes «FIFA 2005» puedes fusionarlos para jugar tus partidos con un realismo y un control totales.



▲ La cantidad de datos puede resultar abrumadora, pero tranquilo, que hay asistentes que te ayudarán a casi todo.



▲ Los menús resultan bastante intuitivos y no hace falta demasiado tiempo para hacerte con ellos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- Género: Deportivo
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 117 (Octubre 2004)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: EA Sports/ Electronic Arts
- Distrib.: Electronic Arts
- Nº de CDs: 3
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.tcm.ea.com

LA ANTIGUA NOTA 90

▶ EL REY DEL FÚTBOL. Todas las opciones que puedas imaginar a tu alcance y con una base de datos de infarto. El mejor, de lejos.

LA NUEVA NOTA 85

▶ CALIDAD ASEQUIBLE. Los datos están desfasados, pero salvo por ese detalle se trata de un mánager de una estupenda calidad.



▲ «X2 La Amenaza» pone una galaxia a nuestra disposición para que nos dediquemos a la exploración, el comercio, el pillaje o, por qué no, a la construcción de nuestro propio imperio.

X2 La Amenaza

La galaxia a tus pies

ANTES DECÍAMOS

«X2» ha tardado mucho en llegar a nuestro país, pero lo cierto es que la escasez de simuladores espaciales lo hace una oferta muy interesante. Nuestra misión es ponernos en la piel de un piloto para enfrentarnos a una larga serie de misiones, aunque el juego te permite en todo momento ignorar el argumento y dedicarte a explorar, comerciar o, incluso, a crear tu propio imperio de fábricas. Técnicamente es estupendo y, aunque su doblaje es mejorable, se trata de lejos del mejor juego en su género de los últimos años.

AHORA DECIMOS

Como la escasez de simuladores espaciales continúa –al menos hasta la inminente llegada de «X3»– y su apartado tecnológico ha aguantado bien el paso del tiempo, «X2» no ha perdido nada de vigencia. Además, por 10 euros su precio es inmejorable, sobre todo para la enorme cantidad de horas de juego que te ofrece.



▲ Todas las naves –y hay unas cuantas– son diferentes y tienen sus propias características.



▲ Aunque al principio resulte confuso, en realidad el sistema de control es muy sencillo.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Simulador
- PVP Rec.: 9,95 €
- Comentado: MM 123 (abril 2005)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Comp.: Egosoft/Enlight
- Distrib.: LudisGames
- Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.enlight.com/x2/

LA ANTIGUA NOTA 84

▶ LA LIBERTAD POR BANDERA. Elige tu camino dentro de un gigantesco universo en el que puedes pasar meses jugando sin aburrirte nunca.

LA NUEVA NOTA 82

▶ SIN ALTERNATIVAS. Sigue siendo el mejor simulador espacial disponible y su precio lo vuelve una oferta muy difícil de resistir.

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Continúa el desfile de juegazos, así que es normal que en la redacción estemos un poco revolucionados probando y disfrutando tanto título sobresaliente, y que haya desplazamientos y nuevas entradas en la lista.

1 Civilization IV



Estrategia · Firaxis/2K Games · Take 2 · 49,99 €

Mantiene el magistral sistema de juego que le ha hecho famoso, pero a la vez viene cargado de novedades. Adictivo, jugable, rejugable... pocas apuestas hay tan seguras como este juego en cuanto a saber que te divertirás durante muchos meses. En una palabra: sobresaliente.

Comentado en Micromanía 131
Puntuación: 96



2 Panzers II (N)



Estrategia · Stormregion/CDV · FX Interactive · 19,95€

Fidelidad histórica, divertido como pocos, con una producción impecable y a un precio de escándalo. Pero, ¿es que acaso se puede pedir más?

Comentado en Micromanía 132
Puntuación: 93





3 F.E.A.R.



Acción · Monolith · Vivendi · 49,99 €

Una combinación de tecnología, argumento terrorífico y jugabilidad que nos ha hecho pasar miedo como nunca lo habíamos sentido con un juego. Imprescindible e insuperable.

Comentado en Micromanía 129
Puntuación: 99

8 Call of Duty 2



Acción · Infinity Ward · Activision · 49,95 €

Más realismo, mayor libertad de acción, modos multijugador remozados, campañas no lineales... la continuación de este título de acción bélica es sobresaliente.

Comentado en Micromanía 130
Puntuación: 98





9 The Movies



Estrategia · Lionhead · Activision · 54,95€

Es divertido, variado, realmente original y parece que tendrá una vida muy larga. Crea, edita, dobla tus cortos... y compártelos con el resto del mundo. ¡Genial!

Comentado en Micromanía 131
Puntuación: 95

10 Quake 4



Acción · Raven/Id Software · Activision · 54,95 €

Cinematográfico, emocionante, espectacular, un diseño de escenarios y enemigos increíble... tardó en llegar, pero lo hizo entrando por la puerta grande...

Comentado en Micromanía 130
Puntuación: 94





11 Pro Evo Soccer 5



Deportivo · KCET/Konami · Konami · 39,95 €

No hay que darle más vueltas: es el rey del género. Su nueva versión no trae grandes novedades, pero sí suficientes como para permitirle retener el trono sin problemas.

Comentado en Micromanía 130
Puntuación: 90

> La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia — Civilization IV

Firaxis/2K Games · Take 2 · 49,99 €

Probablemente, el juego de estrategia más profundo, variado y adictivo de todos los tiempos. ¿Te parecen razones suficientes?

Comentado en MM 131 · Puntuación: 96



Acción — F.E.A.R.

Monolith · Vivendi · 49,99 €

Por jugabilidad, argumento, ambientación y tecnología se trata sin duda del mejor juego de acción de los últimos tiempos. Costará superarlo.

Comentado en MM 129 · Puntuación: 99



Aventura — Fahrenheit

Quantic Dream · Atari · 39,90 €

Hacía años que no veíamos una aventura tan completa, variada y, sobre todo, revolucionaria. El género ha encontrado un nuevo camino a seguir.

Comentado en MM 128 · Puntuación: 90



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Imperivm III Premium (+12)	Estrategia	FX Interactive
2. Los Sims 2: Noctámbulos (+12)	Simulación	Electronic Arts
3. Total Club Manager 06 (+3)	Deportivo	Electronic Arts
4. FIFA 06 (+3)	Deportivo	Electronic Arts
5. Los Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
6. Los Sims Deluxe Classics (+7)	Simulación	Electronic Arts
7. Batalla por la Tierra Media (+12)	Estrategia	Electronic Arts
8. Los Sims 2: Universitarios (+12)	Simulación	Electronic Arts
9. F.E.A.R. (+18)	Acción	Vivendi
10. Los Sims Animales Classics (+7)	Simulación	Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a octubre de 2005.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. Call of Duty 2 (+16)	Acción	Activision
2. Football Manager 2006 (+3)	Deportivo	Sega
3. Age of Empires III (+12)	Estrategia	Microsoft
4. The Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
5. Civilization IV (+12)	Estrategia	Take 2
6. The Sims 2: Nightlife (+12)	Simulación	Electronic Arts
7. The Movies (+12)	Simulación	Activision
8. Battlefield 2: Special Forces (+16)	Acción	Electronic Arts
9. Quake 4 (+18)	Acción	Activision
10. NFS: Most Wanted (+3)	Velocidad	Electronic Arts

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a la 2ª semana de diciembre de 2005.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. Age of Empires III (+12)	Estrategia	Microsoft
2. Civilization IV (+12)	Estrategia	Take 2
3. The Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
4. World of Warcraft (+12)	Rol Online	Vivendi
5. The Sims 2: Nightlife (+12)	Simulación	Electronic Arts
6. F.E.A.R. (+18)	Acción	Vivendi
7. Crazy Machines (+3)	Puzzles	Viva Media
8. H. Pott. & the Goblet of Fire (+7)	Acción	Electronic Arts
9. Star Wars: Battlefront 2 (+12)	Acción	LucasArts
10. Call of Duty 2 (+16)	Acción	Activision

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de diciembre de 2005.

NFS: Most Wanted



Velocidad · EA Games · Electronic Arts · 49,95 €

Vive el mundo de las carreras urbanas con un realismo que nunca habías visto. Tuning, persecuciones, nitros, desafíos... todo lo que estás buscando está en este juego.

4 · N

Comentado en Micromanía 132
Puntuación: 94





Prince of Persia 3



Aventura · Ubisoft Montreal · Ubisoft · 44,95 €

No hay mucho de nuevo, pero lo que hay es tan bueno... la trilogía se cierra subiendo el listón y llevando a nuestro príncipe y sus acrobacias hasta Babilonia.

5

Comentado en Micromanía 131
Puntuación: 94

Age of Empires III



Estrategia · Ensemble Studios · Microsoft · 59,99 €

Una jugabilidad repleta de novedades y un nivel técnico espectacular permite devolver a esta clásica serie de estrategia el máximo protagonismo.

6

Comentado en Micromanía 130
Puntuación: 94





SW: Battlefront II



Acción · Pandemic/LucasArts · Activision · 49,95 €

Más ejércitos y posibilidades de recrear este universo de ficción en tu ordenador junto con largos modos individuales y un espléndido modo multijugador. Puro Star Wars.

7

Comentado en Micromanía 131
Puntuación: 93

Black & White 2



Estrategia · Lionhead/EA · EA · 49,95 €

Conviértete en un dios y guía con mano firme el destino de tu pueblo. El original parecía difícil de superar, pero Molyneux se las ha apañado para volver a impresionarnos.

12

Comentado en Micromanía 129
Puntuación: 94





King Kong



Acción · Ubisoft Budapest · Ubisoft · 44,95€

No se puede negar su enorme espectacularidad, así como la oportunidad única de controlar a un mono de 25 toneladas. Toda una película proyectada en tu monitor.

13

Comentado en Micromanía 131
Puntuación: 90

Fahrenheit



Aventura · Quantic Dream · Atari · 39,90 €

Una aventura llena de sorpresas, con un argumento y un desarrollo que enganchan desde el principio. Una vez sumergido en la misteriosa trama no podrás abandonarla.

14

Comentado en Micromanía 128
Puntuación: 90





Fable



Rol · Big Blue Box/Lionhead · Microsoft · 49,95 €

Profundidad de juego, una historia genial y una enorme libertad de acción... Parece que la espera por este fantástico juego de rol sí que ha merecido la pena.

15

Comentado en Micromanía 129
Puntuación: 90

Rol

Caballeros de la Antigua República II

LucasArts · Activision · 49,95 €

El segundo capítulo de la saga es nuestra nueva referencia al combinar con maestría la magia del rol, la ciencia ficción y el universo de Star Wars.

Comentado en MM 122 · Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 2

Codemasters · Proein · 19,95 €

Poco a poco, el género de la velocidad adquiere su entidad en PC, y es con juegos como «TOCA Race Driver 2» con los que no pensamos pisar el freno.

Comentado en MM 112 · Puntuación: 90



Simulación

Silent Hunter III

Strategic Simulations · Ubisoft · 19,95 €

Tan realista como jugable, este simulador es un gran ejemplo de cómo atraer nuevos aficionados y satisfacer a los veteranos. Realmente soberbio.

Comentado en MM 125 · Puntuación: 92



Deportivos

Pro Evolution Soccer 4

KCET/Konami · Konami · 19,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 94



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

En sólo dos meses la lista se ha revolucionado, pero «Empire Earth II» resiste firme en la cabeza. Eso sí, «Age of Empires III» parece llamado a dar mucha guerra.



1 Empire Earth II (=)
- 30% de las votaciones
- MM 124 · Puntuación: 95
- Mad Doc/Sierra
- Vivendi



2 Age of Empires III (N)
- 24% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 94
- Ensemble/Microsoft
- Microsoft



3 Sid Meier's Civilization IV (N)
- 20% de las votaciones
- MM 131 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take 2

4 Black & White 2 (↓)
- 18% de las votaciones
- MM 129 · Puntuación: 95
- Lionhead
- Electronic ArtsX

5 Rome Total War (↓)
- 8% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 95
- Creative Assembly/Activision
- Activision

Acción

El duelo entre «F.E.A.R.» y «Half-Life 2» marca un mes más la cabecera de la lista. En los puestos inferiores, a cambio, mucho movimiento con la llegada de dos novedades.



1 F.E.A.R. (↑)
- 30% de las votaciones
- MM 129 · Puntuación: 99
- Monolith/Sierra
- Vivendi



2 Half-Life 2 (↓)
- 27% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 98
- Valve/Sierra
- Vivendi



3 Call of Duty 2 (↑)
- 23% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 98
- Infinity Ward/Activision
- Activision

4 Star Wars Battlefront II (N)
- 14% de las votaciones
- MM 131 · Puntuación: 93
- Pandemic/LucasArts
- Activision

5 Quake IV (N)
- 6% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 94
- Raven/Id
- Activision

Aventura

No hay muchos movimientos en la lista, así que, de momento, «Fahrenheit» y «Myst» sigue repartiéndose las preferencias de los aficionados.



1 Fahrenheit (=)
- 33% de las votaciones
- MM 126 · Puntuación: 90
- Quantic Dream
- Atari



2 Myst V. End of Ages (=)
- 22% de las votaciones
- MM 128 · Puntuación: 88
- Cyan Worlds
- Ubi Soft



3 The Moment of Silence (=)
- 18% de las votaciones
- MM 123 · Puntuación: 83
- House of Tales
- Friendware

4 Silent Hill 4 The Room (N)
- 15% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 82
- Konami
- Konami

5 Still Life (↓)
- 12% de las votaciones
- MM 123 · Puntuación: 80
- Microids/Zoo Digital
- Virgin Play

Rol

«Guild Wars» vuelve a subir en la lista, quizá a causa de la nueva version «Gold Edition» que acaba de salir a la venta. «Fable», eso sí, sigue intratable.



1 Fable The Lost Chapters (=)
- 24% de las votaciones
- MM 129 · Puntuación: 90
- Big Blue Box/Lionhead
- Microsoft



2 Guild Wars (↑)
- 23% de las votaciones
- MM 126 · Puntuación: 94
- NCSoft
- Friendware



3 Dungeon Siege 2 (↓)
- 22% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 92
- Gas Powered Games/Microsoft
- Microsoft

4 World of Warcraft (↓)
- 20% de las votaciones
- MM 122 · Puntuación: 94
- Blizzard/Vivendi
- Vivendi

5 Caballeros de la Antigua República II (N)
- 11% de las votaciones
- MM 122 · Puntuación: 94
- Obsidian/LucasArts
- Activision

Velocidad

Los aficionados a la velocidad siguen disfrutando sobre dos ruedas más que sobre cuatro, pero, claro, es que no ha habido muchas novedades en el género.



1 Moto GP 3 Ultimate Racing Technology (=)
- 25% de las votaciones
- MM 128 · Puntuación: 91
- Climax/THQ
- THQ



2 Trackmania Sunrise (↑)
- 21% de las votaciones
- MM 129 · Puntuación: 89
- Nadeo
- Nobilis



3 S.C.A.R. (↓)
- 20% de las votaciones
- MM 128 · Puntuación: 90
- Milestone/BlackBean Games
- Planeta Interactive

4 GT Legends (N)
- 18% de las votaciones
- MM 131 · Puntuación: 84
- Simbin/10Tacle
- Atari

5 Need For Speed Underground 2 (↓)
- 16% de las votaciones
- MM 117 · Puntuación: 93
- EA Games
- Electronic Arts

El espontáneo



«Tras ver el avance de «Prey» me han entrado unas ganas tremendas de hacer el indio»

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Jorge Pérez (Madrid)

Simulación

La lista de simulación permanece un mes más prácticamente inalterada, aunque hay que destacar la entrada de un nuevo juego en ella, «Heroes of the Pacific».



1 Silent Hunter III (=)
- 30% de las votaciones
- MM 125 · Puntuación: 92
- Strategic Simulations
- Ubisoft



2 Pacific Fighters (=)
- 26% de las votaciones
- MM 119 · Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft



3 Lock On: Air Combat Simulation (=)
- 21% de las votaciones
- MM 108 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft

4 Heroes of the Pacific (N)
- 13% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 82
- IR Gurus/Codemasters
- Proein

5 X2: La Amenaza (↓)
- 10% de las votaciones
- MM 123 · Puntuación: 84
- Egosoft/Enlight
- LudisGames

Deportivos

«Pro Evolution Soccer 5» no ha necesitado mucho tiempo para hacerse con la primera plaza, aunque la lucha ha sido reñida, porque el género vive un genial momento de forma.



1 Pro Evolution Soccer 5 (↑)
- 28% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 89
- KCET/Konami
- Konami



2 NBA Live 06 (=)
- 22% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 94
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts



3 Total Club Manager 06 (N)
- 21% de las votaciones
- MM 130 · Puntuación: 90
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts

4 FIFA 06 (↓)
- 18% de las votaciones
- MM 129 · Puntuación: 87
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts

5 Madden NFL 06 (↓)
- 11% de las votaciones
- MM 129 · Puntuación: 89
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Civilization III — 38% de las votaciones
- Comentado en MM 87
- Puntuación: 90
- Firaxis

2 Warcraft III — 36% de las votaciones
- Comentado en MM 90
- Puntuación: 92
- Blizzard

3 Commandos — 26% de las votaciones
- Comentado en MM 42
- Puntuación: 92
- Pyro Studios

Acción



1 Half-Life — 41% de las votaciones
- Comentado en MM 61
- Puntuación: 91
- Valve

2 Half-Life 2 — 39% de las votaciones
- Comentado en MM 119
- Puntuación: 98
- Valve

3 Doom 3 — 20% de las votaciones
- Comentado en MM 116
- Puntuación: 98
- Proein

Aventura



1 Monkey Island 4 — 48% de las votaciones
- Comentado en MM 70
- Puntuación: 89
- LucasArts

2 Sam & Max — 38% de las votaciones
- Coment. en MM 70 (2ª Ep)
- Puntuación: 95
- LucasArts

3 Gabriel Knight III — 14% de las votaciones
- Coment. en MM 60
- Puntuación: 86
- Sierra

Rol



1 Baldur's Gate II — 50% de las votaciones
- Comentado en MM 50
- Puntuación: 91
- Bioware

2 Diablo II — 30% de las votaciones
- Comentado en MM 67
- Puntuación: 85
- Blizzard

3 Neverwinter N. — 20% de las votaciones
- Coment. en MM 80
- Puntuación: 91
- Bioware

Velocidad



1 TOCA 2 — 49% de las votaciones
- Comentado en MM 111
- Puntuación: 90
- Codemasters

2 Grand Prix 4 — 31% de las votaciones
- Comentado en MM 87
- Puntuación: 90
- Microprose

3 Need For Speed — 20% de las votaciones
- Comentado en MM 107
- Puntuación: 88
- EA Games

Simulación



1 IL-2 Sturmovik — 45% de las votaciones
- Comentado en MM 83
- Puntuación: 90
- 1C/Maddox Games

2 Silent Hunter II — 28% de las votaciones
- Comentado en MM 84
- Puntuación: 92
- SSI/Ubisoft

3 Combat F.Sim. 2 — 27% de las votaciones
- Comentado en MM 70
- Puntuación: 90
- Microsoft

Deportivos



1 Virtua Tennis — 40% de las votaciones
- Comentado en MM 88
- Puntuación: 92
- Sega

2 FIFA 2002 — 37% de las votaciones
- Comentado en MM 80
- Puntuación: 71
- EA Sports

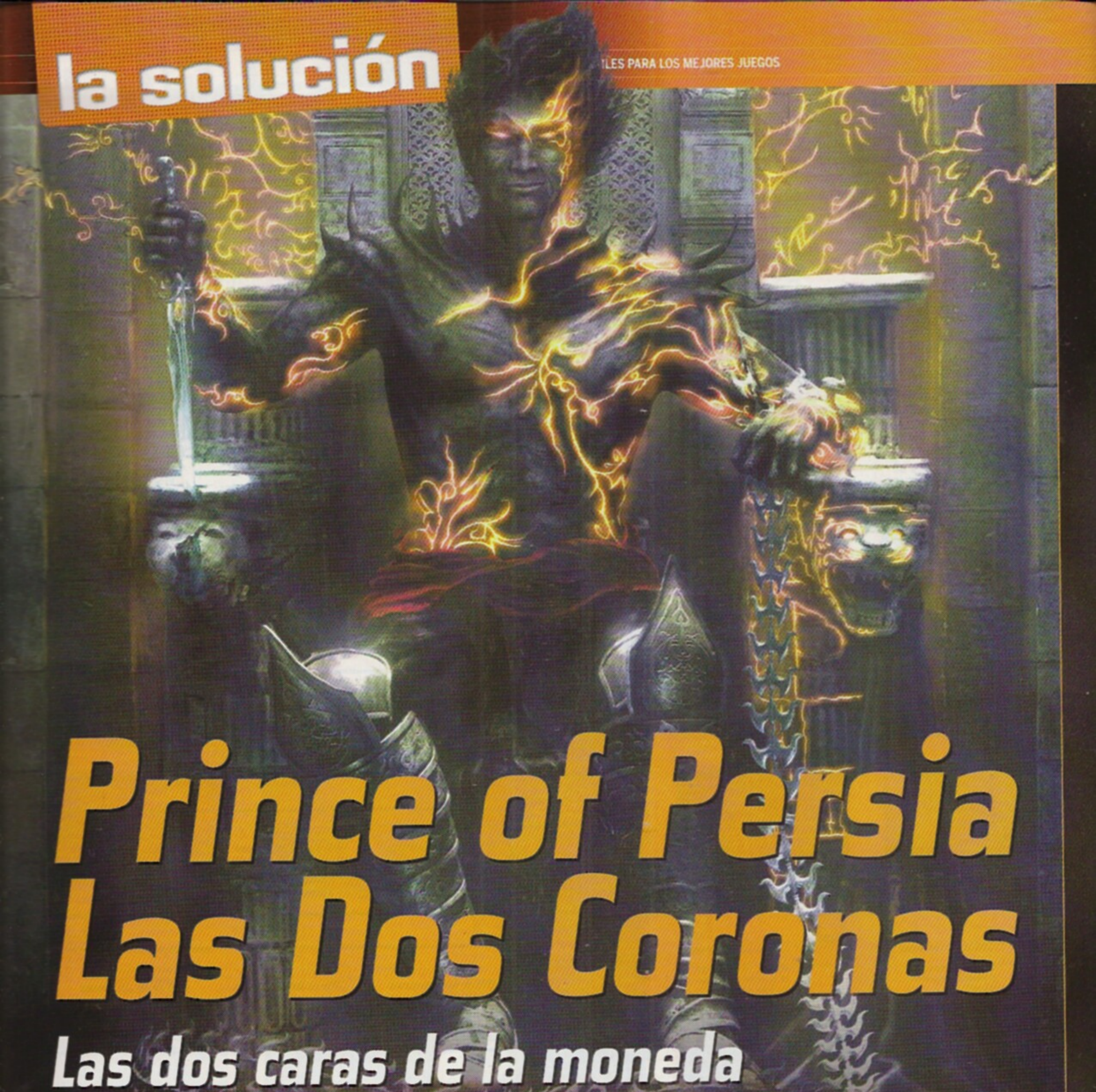
3 PC Fútbol 2001 — 23% de las votaciones
- Comentado en MM 66
- Puntuación: 86
- Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

Vota por tus juegos favoritos



- Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!
- Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



Prince of Persia Las Dos Coronas

Las dos caras de la moneda

Tu última aventura había salido mejor de lo esperado. El Dahaka ha muerto y te diriges a Babilonia junto con Kaileena. Al divisar en el horizonte la ciudad, descubres que está en llamas. Un ejército diabólico está atacando a tu pobre pueblo y arrasándolo todo. Los ojos de Kaileena te miran, horrorizados...

Acababas de divisar en la distancia aquella que recordabas como la majestuosa ciudad de Babilonia y que ahora apenas reconocías tras la espesa cortina de humo. El fuego consumía casi todos los edificios y unas criaturas, mitad animales mitad humanas, atacaban a cuantos ciudadanos se ponían en su camino. ¿De dónde había salido esta horda de enemigos? Era como si se hubiesen abierto las puertas del Infierno.

Mientras tu embarcación se aproximaba a la orilla, una lluvia de fuego se precipitó sobre ti. Desde la orilla, aquellas criaturas habían lanzado una descarga DE flechas incendiarias que habían atravesado las velas, clavándose por toda la cubierta. Pronto, estabas rodeado de llamas. Pero tu embarcación aún podría llegar a la orilla, de no ser por el impacto certero del proyectil de una catapulta. Pocos consiguieron saltar a tiempo antes de que los restos se fuesen a pique; entre ellos, Kaileena y tú.

Cuando recuperaste la conciencia, descubriste que estabas en plena orilla, junto a los restos flotantes de tu barco. Tardaste un poco en recordar lo que había ocurrido, pero todo sobrevino de golpe al divisar no muy lejos de allí a dos de esas infernales criaturas arrastrando a una inconsciente Kaileena. Aquello era demasiado. Allí –tendido en la arena– juraste rescatar a tu amada y devolver la paz a la antigua Babilonia. La ciudad era un laberinto de calles y palacios, pero estabas decidido a hacer lo que hiciese falta por cumplir tu promesa....

AFRONTA LA AVENTURA

De cada parte de la ciudad que recorrerás a lo largo de «Las Dos Coronas» hemos hecho una selección de pantallas con un pequeño texto explicativo indicando el camino a seguir. También hemos incluido información de utilidad en los recuadros adjuntos, desde consejos generales hasta la forma de abordar los combates contra los enemigos finales. ■ J.T.A.

1. Las Murallas



El principio es directo y te permite familiarizarte con los movimientos del personaje, por lo que no presenta muchas dificultades. Primero, saltar de un pedestal a otro, luego trepar por un par de columnas, y finalmente alcanzar una fuente en la que grabar la partida. Desciende por un patio plagado de enemigos a base de recorrer las paredes y saltar de una pasarela a otra.



Llegarás junto a una pequeña catarata con una bola ardiendo. Te toca correr por la pared y saltar en el último momento para alcanzar un saliente en el otro extremo. Avanza un poco y podrás ver a la pobre Kaileena siendo arrastrada por un par de enemigos. Baja, encárgate de todo bicho viviente que encuentres y sigue avanzando por arriba, por las escaleras del techo.



Desde esta nueva posición podrás contemplar un panorama desolador de la ciudad, tu ciudad, en llamas. Baja y sube por la pared de la izquierda. Tras acabar con un enemigo pájaro, y un par más bajando una escalera, podrás llegar a una nueva fuente. Luego sigue por las vigas que recorren la parte superior de las calles hasta poder bajar al nivel del suelo.



Allí encontrarás un pequeño hueco al final del callejón, justo delante de ti. Sube por la pared y salta sobre la viga de arriba. Sigue ascendiendo y luego alcanza de un salto el hueco entre las dos paredes de enfrente. Así podrás volver al nivel del suelo. Unas cuantas vigas y paredes más y llegarás a un nuevo patio con dos estructuras de madera, una con escalera.



Sube por la estructura de la izquierda y salta hasta el balcón de enfrente. Avanza desde allí hasta el final, junto a otra fuente. Sube por la derecha y luego corre por la pared hasta saltar donde están los dos enemigos. Sigue saltando hasta llegar a un hueco por el que subir de pared en pared. Continúa avanzando por entre las diversas vigas hasta llegar a una nueva fuente.



Desde el tejado, corre por la pared y salta al balcón. Dentro, verás un pedestal justo enfrente. Súbete a él y salta para clavar la espada en el apoyo de la pared. Vuelve a hacerlo con el de arriba y salta hacia el balcón. Luego corre por la pared y salta diagonalmente. Avanza por la puerta, corre por la pared y clava la espada para bajar hasta el nivel del suelo.



Allí, sube por la columna, salta hasta la pasarela y alcanza el balcón cercano. Continúa saltando por los balcones y siguiendo el camino marcado. Tras una serie de trampas, llegarás junto a una palanca y un mecanismo en la pared. Activa la palanca para abrir una entrada en el techo y luego el mecanismo para que salga una piedra y te sirva de apoyo.



2. La Fortaleza



Te encuentras en el salón del trono, con una fuente de agua en el centro y muchas estatuas a tu alrededor. Sube por la última estatua de la derecha y ve recorriendo toda la sala usando apoyos y pasarelas hasta llegar junto a las escaleras que conducen al mismísimo trono. Entra por la puerta que se encuentra abajo a la derecha y sigue por el camino.



Tras presenciar el desgraciado destino de tu querida Kaileena a manos del visir y ser testigo de un prodigioso renacer, empiezas la fase al borde de un balcón medio derruido. Avanza por el pasillo pero con cuidado, ya que más de una vez se caerá el suelo bajo tus pies. Por suerte ahora tienes las arenas del tiempo para volver marcha atrás y enmendar cualquier paso en falso.



Un recorrido por las paredes y una cortina para bajar te permitirán llegar hasta la siguiente fuente de agua. Desde allí, supera varias trampas y llegarás a una sala con seis columnas. Cuidado que casi todo el suelo se desmorona aquí. Usa las columnas y los apoyos de las paredes para llegar a una entrada cercana al techo. Hazlo rápido porque las columnas también ceden.



Tras bajar por una cortina, descender entre dos paredes y superar una serie de trampas a cual más peligrosa, entrarás en una sala con muchos agujeros repartidos por toda su superficie. Ve saltándolos hasta el final y sube a la parte de arriba. Una vez en lo alto, y gracias a los apoyos que se encuentran en la pared, podrás alcanzar un nuevo pasillo.



Un ligero traspiés te ha hecho caer hasta un nivel inferior. Avanza usando las barras y sigue bajando apoyándote entre las paredes. Conseguirás llegar a una sala cerrada llena de agua. Usa los apoyos en el hueco del fondo de la estancia para llegar hasta la columna, la cual te permitirá abrir la puerta. Al otro lado, salta al espacio entre las dos paredes y baja del todo.



En la siguiente sala, usa los salientes para bajar la columna y saltar al apoyo del otro lado de la pared. Así alcanzaras la plataforma de la izquierda. Otro hueco en la pared y podrás bajar hasta el fondo, donde te transformarás por primera vez en el príncipe oscuro. Avanza recorriendo las cavernas como ya has hecho hasta ahora. Un corto recorrido, y te volverás a tu forma original.





Tendrás que ascender por unos salientes más peligrosos de lo normal hasta llegar a la cima de una torre con una fuente de agua. Desde allí, podrás ver a la criatura que antes era el visir. Baja entre medio de las paredes y acaba con el guardia principal para evitar que llame refuerzos. Una vez despejado, clava la espada en el depósito de arena para obtener un círculo más.



Recorre el patio hasta bajar al nivel del suelo y luego vuelve a subir hasta alcanzar una palanca. Abrirá la reja de un portón. Sigue el camino, esta vez convertido en príncipe oscuro, y llegarás de nuevo al suelo. Sube por la columna y salta de barra en barra hasta activar otro mecanismo que abre el resto de la puerta. Fuera, súbete a la cuadriga y siéntete como Ben-Hur.

3. La Ciudad Inferior



Ve subiendo usando pasarelas y escaleras hasta salir de nuevo en plena ciudad. Desde aquí, usa los tablones de madera y los salientes de la pared para alcanzar un pequeño balcón. Emplea el apoyo de la pared donde se clava la espada para descender del todo, y después desciende hasta el nivel del suelo deslizándote entre el espacio de las dos paredes.



Allí encontrarás otro depósito de arena. Avanza un poco más y te las verás con unos perros guardianes. Trátalos como se merecen y, tras saltar varios abismos, te convertirás de nuevo en el príncipe oscuro. Usa la cadena para columpiarte por varias pasarelas con las lámparas de la pared y salir del derrumbamiento.



Desde tu nueva posición, ya como príncipe normal, tendrás una panorámica de la ciudad en llamas. El camino aquí es muy directo; debes recorrer varios de los tejados y luego descender por una cadena. Desde allí, una palanca te permitirá acceder al primer enemigo final de la aventura, una criatura gigante. Acabar con él será todo un desafío. Consulta el recuadro "Enemigos Finales".



De nuevo como príncipe oscuro, recorre el túnel repleto de trampas y abismos hasta transformarte. Después de conocer a una vieja amiga Farah, ve de balcón en balcón hasta llegar a otro depósito de arena, en el que podrás obtener el poder de Ojo de la Tormenta. Sube de nuevo al balcón por el que has venido, activa la placa en la pared, y usa tu nuevo poder para entrar en la puerta.



Consejos Generales

EL LADO OSCURO

Las Arenas del Tiempo han provocado que el Príncipe desarrolle una nueva personalidad más oscura y siniestra. Puede poseerle en cualquier momento o permanecer latente, dando consejos al Príncipe. Al final del juego, se decidirá cuál de las dos personalidades ejercerá su dominio sobre la otra.

Ambas personalidades del Príncipe difieren en dos aspectos: su lado oscuro irá perdiendo su salud poco a poco y para reponerla necesita Arenas del Tiempo; además, el Príncipe Oscuro utiliza una cadena con la que atacar y balancearse como si fuera un látigo...



HABILIDADES MUY ESPECIALES

El ataque furtivo es una habilidad muy útil que deberías utilizar siempre que puedas. Para que sea efectivo asegúrate de que el enemigo no se va a dar la vuelta mientras te acercas y estate atento a la señal que indica el momento preciso.

Cuando aparezca el icono del ojo, úsalo sin dudarlo. Te mostrará una panorámica del lugar en cuestión y te enseñará el camino a seguir. Y hablando de caminos, si te atascas en algún punto y no sabes cómo seguir, mira bien en todas direcciones a tu alrededor, arriba, abajo, izquierda y derecha...



LAS ARENAS DEL TIEMPO

Una vez que tengas la daga del tiempo, podrás acumular Arenas del Tiempo en los depósitos de arena y de los enemigos... Hay cuatro poderes: Retroceder en el tiempo, Ojo de la tormenta, Vientos de arena y Tormenta de Arena. El primero te permite enmendarpasos en falso. El Ojo de la Tormenta ralentiza el tiempo a tu favor. Vientos de Arena es un arma poderosa. Finalmente, Tormenta de Arena es una versión más potente de los vientos; puede matar a muchos enemigos de un solo golpe.

4. Los Balcones



Tras usar la fuente, salta de pared en pared para alcanzar un apoyo en el que clavar la espada. Desde ahí, sigue ascendiendo hasta otra parte de la ciudad. Luego, ve saltando de balcón en balcón. En uno de ellos te encontrarás otra vez con Farah. El camino es muy directo y está plagado de abismos que saltar, cortinas por las que caer y salientes a los que llegar.



Finalmente, llegarás a una zona de la ciudad algo arbolada. Baja hasta el nivel del suelo y usa el apoyo de la columna central del patio para subir por ella y alcanzar una columna. Desde allí, un pequeño recorrido te llevará hasta una campana derribada. Empújala hasta el lugar adecuado para alcanzar un mecanismo en la pared. Úsalo y entra por la puerta abierta.



Tras un recorrido por unos salientes muy mal puestos, llegarás a un patio con varias ruinas. Súbete a la piedra cercana y corre por la pared hasta agarrarte a un mástil. Desde allí, activa el mecanismo y sigue por el camino recién abierto. Poco después hallarás un nuevo depósito de arena. Mueve la campana hasta ponerla debajo de un par de apoyos demasiado altos.



Llegarás a una zona con tres palancas que mueven sendas torres. Tu vieja amiga arquera se encuentra en una de ellas. Tienes que mover las torres para que pueda pasar de una a otra. En la última, derribará con sus flechas una campana para que puedas empujarla y alcanzar así un mecanismo inaccesible en la pared. El mecanismo abrirá la puerta de salida.



Un pequeño recorrido y te convertirás de nuevo en el príncipe oscuro. Después tendrás que superar una serie de vigas y balcones. Llegarás a una nueva sala con dos estatuas gigantes de monje. Corre por la pared y usa la cadena y las estatuas para recorrer toda la estancia. Un balcón te permitirá acceder a una sala con dos cortinas. Corre hacia una y balancéate hasta la otra.



Estás es una habitación llena de agua, ya como príncipe normal. Usa la palanca para vaciarla y sube por las columnas hasta llegar arriba del todo. Tras abrir la puerta cercana, baja por las cortinas. Farah ha sido capturada, así que te ha tocado liberarla. **En el nuevo** escenario lleno de humareda que tienes ante ti, ve por la pared de la izquierda y baja hasta el suelo.



Luego usa un peso pesado para abrir la puerta y continúa por otro patio con un par de postes. Usa una caja para encaramarte por encima de las dos puertas que hay al final del lugar. Al otro extremo, encontrarás el mecanismo para liberar a tu amiga Farah. También hay dos losas. Empuja la caja para activar una y ponte encima de la otra. Así abrirás la puerta de salida.



Tras unos cuantos saltos y un mecanismo en la pared, llegarás junto a otro depósito de arena. Cuando te hayas hecho con él, saca una caja de la izquierda, –con lo que ayudarás a Farah– y utilízala para alcanzar un mecanismo en la otra pared. Una pequeña discusión con la princesa guerrera y muy pronto te volverás a transformar en el príncipe oscuro.



No tendrás ningún problema en avanzar hasta alcanzar un salón lleno de balcones con una piedra en el centro. Baja por la cortina y luego utiliza la columna para encaramarte sobre la piedra y ascender por los balcones. Tras una serie de trampas y un nuevo encuentro con Farah, prepárate porque el segundo enemigo final, la **Dama de Violeta**, está a la vuelta de la esquina.

5. La Ciudad Superior



Una vez eliminado, entra por la puerta y avanza hasta llegar a otro patio. Sube por la pared y usa la cadena para balancearte con el mástil. Sigue el recorrido y llegarás junto a una ventana abierta que te conducirá a una nueva habitación. Desde aquí, baja hasta el suelo. Un botón te ayudará a abrir la puerta que te conducirá a una fuente donde poder grabar la partida.



Sube a la caja de madera y recorre la pared para saltar hasta un balcón. Activa aquí la palanca, mueve la caja hasta el centro de la habitación y vuelve a activar la palanca para poder continuar entre las dos paredes. Desde allí, sigue ascendiendo hasta llegar a la palanca que te abrirá la puerta de salida. Recorre la pared de la izquierda y baja por la cadena hasta el suelo.



Un pequeño trayecto y alcanzarás un nuevo depósito de arena. Ve hasta la plataforma de delante y baja poco a poco. Gracias al depósito, conseguirás el poder de **Vientos de Arena. Mira el recuadro Las "Arenas del Tiempo".** Cuando hayas terminado, abre la puerta y sigue por el pasillo. Usa aquí una caja medio escondida en el hueco de la pared para seguir avanzando.



Acabas de entrar en una zona ajardinada de la ciudad superior. Utiliza los salientes y luego el tronco de las palmeras para bajar hasta el suelo. Allí, usa de nuevo otra palmera para activar el mecanismo que moverá dos planchas de madera. Vuelve por donde has venido y usa esas nuevas planchas. Terminarás junto a otro depósito de arena que te dará un nuevo círculo.



Activa aquí un mecanismo y luego vuelve por donde has venido para ir por un nuevo camino. Acabarás en un patio circular. El escenario perfecto para un enfrentamiento. No es un enemigo final, pero se le parece. Ataca primero a sus piernas y, cuando caiga, sube por la espalda y ataca en el momento preciso, lo que te dará el control de su cuerpo. Úsalo para atravesar la puerta.

6 **Un poco más adelante,** llegarás a una habitación con un espacio lleno de agua que cae por una cascada. Cerca hay una caja que se puede mover. Acércala al borde del agua, súbete a ella, y recorre la pared hasta el final; desde allí, salta de pared en pared hasta llegar arriba. Corre por la pared y llegarás a un balcón donde te harás de nuevo oscuro.

7 **Activa aquí un mecanismo** que hará descender unas planchas de la pared. Corre hasta la cortina para bajar por ella y ve saltado de un balcón a otro. Con el uso de tus poderosas cadenas, podrás alcanzar un charco de agua en el que transformarte otra vez en el príncipe original. Asciende desde allí y te toparás con un nuevo depósito de arena bien custodiado.

6. Los Talleres Reales



Todos los ciudadanos están atrapados. También hay una estatua con un bastón. Sube por él hasta llegar a un par de palancas: una mueve la estatua hacia delante y atrás; la otra la gira a un lado o a otro. Empléalas para mover la figura por sus raíles y estrellarla contra la puerta. **Luego, te espera un enemigo final... o mejor dicho, dos.**



Tras un multitudinario combate, prepárate para una transformación rápida. Una vez que hayas hablado con Farah, corre por la pared y asciende entre los dos muros. Activa la palanca y sigue ascendiendo a base de apoyos, balcones, y mástiles. Poco a poco, conseguirás llegar hasta la cima, una especie de ascensor donde te espera la arquera.

Consejos Generales

ENEMIGOS FINALES

La Criatura Gigante. El escenario de la batalla dispone de dos plataformas en la pared a las que se accede por varios apoyos. Hay que subir a ambas, saltar desde allí sobre la criatura y apuñalarla en el momento preciso. Una vez hecho esto, hay que acercarse a sus piernas y atacar una y otra vez. Luego, el Príncipe se subirá sobre su espalda y allí habrá que golpear cuando te lo indique el resplandor del arma. Acertar en esos momentos de precisión es lo más difícil del combate.



La Dama de Violeta. El combate se divide en dos partes. En la primera, tendrás que luchar cuerpo a cuerpo. Aquí el Ojo de la tormenta te vendrá muy bien. La segunda transcurre con el Príncipe Oscuro. La criatura huirá de ti y habrá que llegar a ella y utilizar de nuevo el Ojo de la tormenta. Enemigos menores te proporcionarán Arenas.



Los Dos Guerreros. Tus poderes están algo inhabilitados, pero puedes emplear un truco. Ataca primero al de la espada sin parar, y cuando el del hacha te vaya a golpear por la espalda, esquívalo. Clavará el hacha en el suelo y tardará unos segundos en sacarla. Aprovecha para atacarle. Cuando te lo indiquen, utiliza los ataques furtivos .

El Visir. El combate se divide en tres fases. Primero atácale sin contemplaciones. La segunda fase transcurre con el Visir por los aires mientras varias piedras recorrien el suelo. Aquí debes subir por la columna más cercana a la criatura y saltar sobre ella para golpear. Necesitarás hacerlo tres veces. En la última fase, el Visir está aún más alto en el cielo y con varias piedras levitando por las que tendrás que trepar para llegar hasta él.

7. Los Jardines Colgantes



Cuidado con el jardín, está lleno de trampas. Activa la palanca de la izquierda y sube por los salientes cercanos. Ve ascendiendo hasta alcanzar una entrada. Sigue hasta una fuente de agua y luego hasta otro depósito de arena, donde conseguirás el poder **Tormenta de Arena.**



Sube clavando la espada en la pared y salta sobre el muro en movimiento, a tu derecha Sigue hasta una nueva fuente de agua. Desde ahí, baja por la pared sorteando las trampas hasta un patio con tres palancas y una puerta al otro lado de un barranco donde te espera Farah.



Las palancas son en realidad ascensores. Has de conseguir que las tres plataformas donde se encuentran asciendan del todo. Debes mover las plataformas sabiendo que con cada una también mueves obstáculos para las demás. Una vez que lo consigas, reúnete con Farah...

8. El Pozo de los Antepasados



Has caído desde muy alto, pero la transformación en príncipe oscuro te ha salvado. Durante el recorrido para salir de aquí, la cadena será crucial. El camino es bastante complicado y cada vez se complica más... Al final, llegarás a una estancia con un cadáver... el de tu padre.



Aquí te harás con la Espada del Escorpión. Úsala con la puerta agrietada y continúa por las cuevas. Salta de ruina en ruina y luego por las paredes hasta una cueva con una fuente en el centro. Destruye las piedras que bloquean la entrada derecha y continúa hasta otra cueva similar.

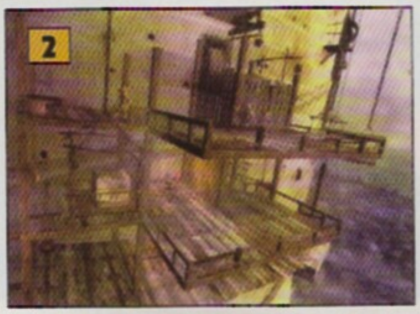


Sigue el recorrido de la pared y activa el mecanismo que encontrarás de camino. A partir de este punto, saltos, mástiles, salientes, pasarelas, paredes... Lo de siempre. Con perseverancia –y la ayuda de las arenas del tiempo– podrás internarte más en el palacio.

9. La Torre



Utiliza los apoyos junto a la escalera para recorrer el techo y activar el sello que abre la puerta. Ya en el exterior de la torre, hallarás dos palancas que mueven un ascensor con una piedra. Activa ambas para subirlo. Sube tú, saca la piedra y úsala para llegar a los apoyos de la pared y segir.



Llegarás a otra estructura como la de antes pero cada palanca controla un ascensor y sólo hay una piedra. Haz subir el primero, sacar la piedra, métela en el segundo y hazla ascender hasta arriba, donde tienes que volver a sacarla y meterla en un pequeño ascensor del otro extremo.



Tras cierto recorrido, alcanzarás otra estructura, esta vez interior con más ascensores... Recorre todo el camino y sigue avanzando entre trampas y saltos por la pared. Hasta el escenario del combate final con **El Visir.** Y luego, con el verdadero enemigo de esta historia. ¡Suerte, Príncipe!

Call of Duty 2

Sobrevive para recordarlo

Tal vez creas que no te pasará. Que no serás presa del pánico en la batalla, pero eso te puede costar caro, porque sólo sobreviven los mejores. ¡Prepárate para el combate, soldado!



En el género de la acción bélica ningún juego como «Call of Duty 2» te hará sentir que eres vulnerable y que en cualquier momento puedes caer abatido. En todas las campañas te vas a enfrentar a misiones realmente duras en las que no tendrás muy claro qué hacer... Así es la guerra.

Pero no te abrumes por el estruendo de las bombas y las balas silbando a tu alrededor o estarás perdido. En su lugar, analiza al enemigo. No se trata de aprender sólo de los errores. Hay algunas tácticas que puedes poner en práctica para no resultar herido a cada paso, y de eso trata esta pequeña guía.

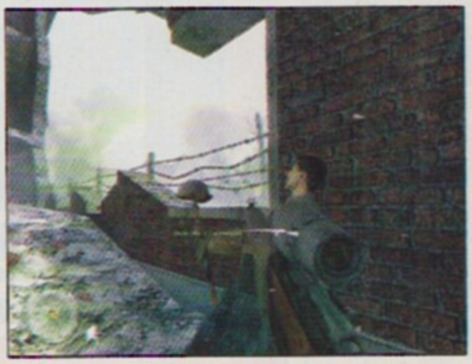
Para empezar, nos hemos ocupado de las fases más difíciles de las tres campañas que abarca «Call of Duty 2», con algunos consejos clave que te servirán para no quedarte atascado. Después, te detallamos algunas tácticas que resultan efectivas en situaciones que serán bastante comunes a lo largo de todo el juego.

Tampoco debes olvidar que en «Call of Duty 2» no debes destinar demasiado tiempo a planificar nada y que tampoco hay un modo ideal de superar cada misión. Simplemente has de estar muy atento a lo que te digan tus compañeros y tu comandante y, por supuesto, temer lo peor porque lo más fácil es que suceda.

Combates difíciles



▲ Durante la campaña soviética, en varias ocasiones tendrás que defender una posición recién tomada frente a contraataques de la Wehrmacht. Ten listo tu rifle de precisión para abatir a los soldados que pretendan instalar una MG42, y si algún alemán lo consigue, elimínalo y no dejes que sea relevado. Combina el rifle con el lanzamiento de granadas.



▲ En Stalingrado te asignan la misión de dar caza a un francotirador alemán. Uno de tus camaradas te indicará el edificio y el piso en que está alojado tras mostrarle un casco como señuelo. Permanece agachado, acércate y visualiza mentalmente lo que te ha dicho para ser rápido y certero. Sólo tendrás unos segundos para abatirle.



▲ Durante la campaña británica, en el Alamein, pilotarás un tanque y te enfrentarás contra los panzers alemanes. Permanece atento a las indicaciones de tu jefe de batallón y vigila tu posición en la brújula. No te detengas o serás un blanco fácil. Tendrás que disparar con el tanque en movimiento, pero lo que cuenta aquí es disparar primero. Atento a los soldados con anticarro, son el mayor peligro.



▲ La campaña con los Rangers norteamericanos comienza con el duro asalto a Pointe du Hoc. Tras escalar por la soga, lánzate a la trinchera, lanza humo y granadas y resiste hasta que todo se calme un poco. Luego dirígete al búnker semiderruido hacia la derecha, "N". Cuando salgas, tendrás ocasión de emplear tu rifle Springfield contra los de las MG42, y reserva la munición.



▲ Tras el paréntesis del Día D, la campaña británica continúa en Europa. Allí te enfrentas al asalto de un puesto de mando que luego deberás defender. Cuentas con ametralladoras bien emplazadas para abatir a la infantería, pero cuando lleguen los blindados sal de la casa por la parte trasera, dando un rodeo hasta tener a los blindados a tiro. Tu comandante te indicará el momento.



▲ El asalto a la Colina 400, con los Rangers, es un infierno que luego se complica aún más cuando tengas que defenderla. Al principio emplea los botes de humo para cegar a los artilleros de las MG42. Ya en el búnker principal ten localizadas las armas fijas, pero úsalas sólo unos segundos. Tendrás que moverte rápido de un lado a otro y emplear todo tipo de armas, incluso anticarro.

Asalto en grupo





¡Vale, que no cunda el pánico! Cuando tu pelotón se lanza a la ofensiva debes emprender la marcha... No te quedes atrás o ya no habrá forma de completar la misión. Pero, cuando las cosas se calmen, no te dejes presionar y sigue estos pasos.

- **En campo abierto** serás muy vulnerable a las defensas del enemigo. Si tu unidad se lanza al asalto acompáñales hasta que puedas buscar una cobertura. Pero, en general, ir poco a poco es lo menos arriesgado. Emplea los binoculares para localizar las amenazas.
- **Si posees un rifle de precisión** busca un buen lugar y cubre el avance de los tuyos. Y si hay una MG42 cerca quizá puedas utilizarla contra el enemigo.
- **El combate en poblaciones es muy distinto.** Aquí es posible que debas cambiar el ritmo de tu avance constantemente. Procura ser sistemático explorando cada habitación y cada esquina para que no te sorprenda ningún enemigo. Pero, ve siempre a tu aire, de cobertura en cobertura, abriéndote paso con las granadas y empleando un subfusil de asalto con una gran cadencia de tiro, como el Tompson o el PPSh, y vigila la munición.

Tácticas anticarro





Los panzers irrumpen en plena calle y están masacrando a tu unidad. Ponte a cubierto, especialmente si estás manejando un arma fija, porque serás el primer objetivo del blindado... Ahora puedes hacer varias cosas.

- **Lanza una granada de humo.** Tienes que levantar una cortina que separe el tanque de tu pelotón y entorpezca su línea de tiro. Lo más probable es que deje de disparar, pero cuidado porque el humo tarda en espesar y dura mucho.
- **Tras el tanque vendrá infantería enemiga.** Prepárate para toparte con ellos porque tendrás que correr para localizar un arma antitanque y disparar desde un ángulo correcto.
- **Cuando no haya armas antitanque,** seguramente podrás utilizar bombas adhesivas o explosivos. En tal caso tendrás que atravesar la cortina de humo que has levantado para rodear al tanque y colocar la carga.
- **La mecha es muy corta,** así que una vez puesta busca algún sitio para cubrirte de la explosión, pero no vuelvas a tus líneas hasta que no estalle o podrán dispararte...

Movimientos tácticos

Un apartado que debes dominar para sobrevivir en el campo de batalla es el movimiento. Si te mueves eficazmente por el terreno, el enemigo no tendrá tantas oportunidades para dispararte, avanzarás más seguro y sin sorpresas que te obliguen a malgastar la munición.



- **Cúbrete.** Ten localizados a los enemigos, pero cuando no puedas emplea las teclas Q y E para asomarte tras las esquinas sin quedar expuesto o recurre a la C para agacharte y asomarte. Ponte a cubierto para cambiar al modo de puntería –con el botón derecho del ratón– para no fallar el tiro.
- **Combatiendo en lugares estrechos** pega tu espalda a cada pared y busca tener cubierto alguno de los flancos. No avances nunca sin saber qué hay a izquierda y derecha ni por delante de tu pelotón. Mira por las ventanas, pero sin detenerte.



- **Con el rifle de precisión** tendrás que moverte poco, pero ser rápido cuando lo hagas. Échate al suelo si no tienes mejor cobertura y antes de mirar por el visor localiza al enemigo. Cuando dispares recuerda contener la respiración para mejorar tu pulso.

Armas y munición



No desprecies nunca las armas del enemigo. Los rifles de asalto MP44 son formidables y con las MP40 no tendrás que preocuparte de la munición. Aparte de las granadas y las ametralladoras fijas, el rifle de precisión alemán puede ser de gran ayuda.



Las armas fijas o la artillería de un vehículo permiten despejar un área de enemigos, pero no te hacen invulnerable. Abandona una MG42 si te atacan por un flanco. Se certero antes de disparar a lo loco, porque el enemigo sólo estará ahí un segundo.



Las armas pesadas permiten contener un ataque aéreo o abrir paso. Antes de utilizar un cañón elimina la infantería enemiga. El antiaéreo es efectivo, pero te dejará expuesto y es lento apuntando. Elige los blancos ordenadamente de un lado a otro.



Debes lanzar muchas granadas... No escasean, pero que no te falten. En todo tipo de edificios son muy efectivas. ¡Tira una antes de entrar! También sirven para contener ofensivas y para alternar una defensa entre varios flancos con tu arma principal.

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.

A

AGE OF EMPIRES III
Recursos sin límites



A los imprescindibles códigos que te ofrecimos el mes pasado, aún hay alguna que otra ventaja que sumar. Empieza por buscar en la carpeta **"Data"** –dentro de la carpeta principal del juego– el fichero **"proto.xml"**. Antes de realizar cualquier modificación, acuérdate de tomar la precaución de hacer una copia. Ahora despliega el menú de opciones del fichero con el botón derecho del ratón y selecciona **"Propiedades"**. En la pestaña que se abre, desactiva la casilla del atributo **"Sólo lectura"**. Edita ahora el fichero y busca la cadena **"Crateof"**. Encontrarás entradas para Comida (**"CrateofFood"**), Monedas (**"CrateofCoins"**), Madera (**"CrateofWood"**), etc. Localiza **"InitialResourceCount"** y cambia los valores para obtener los recursos que desees. Por ejemplo, los valores normales son **"100.000"**, y puedes cambiar el **"100"** por **"999"**, pero hazlo igual con todos.

Por fin tendrás todos los recursos que quieras, pero ten en cuenta que llevará mucho tiempo el que salgan tantos recursos de los cajones. Si eres impaciente, busca **"Settler"** en el fichero **"proto.xml"** y encuentra **"GatherCrate"**. Cambia el valor, preferiblemente a uno bastante alto, por ejemplo **"99999"**. A partir de entonces, los recursos saldrán instantáneamente.

B

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES
Tu propia carretilla elevadora



Vale, tal vez preferías un tanque o al menos un vehículo más serio, pero no subestimes el poder de una carretilla elevadora... y eso por no mencionar lo divertida que es. La conseguirás en el nivel de Vuelo Nocturno del modo multijugador. Cuando comienzas en el helipuerto, hay una bandera al sur de ti, y cerca de la bandera un almacén, en cuyo interior verás una carretilla elevadora que puedes conducir.

C

CITY OF VILLAINS
Los villanos también ganan



Ser un villano también tiene recompensa. Pero no es gratis, tendrás que completar estas tareas para desbloquear los correspondientes Gladiator badge para la Arena:

- **Recompensa de badge Agent of Discord:** Arachnobot.
- **Nivel 20:** Button Man Gunner.
- **Recoger Snake Charmer badge en Mercy Island:** Cobra.
- **Nivel 30:** Fire Thorn Caster.
- **Recoger Watcher On The Knoll badge en Nerva Archepelago:** Juicer Sniper.
- **Ganar un encuentro en la Arena:** Longbow Nullifier.
- **Recoger Locked and Loaded badge en Nerva Archepelago:** Longbow Rifleman.
- **Completar una misión PvP ayudando a tu bando, y otra entorpeciendo a tus enemigos:** Longbow Warden 2.
- **Recoger Washed Up exploration badge en Port Oakes:** Mook.
- **Recompensa del Stone Cold badge:** Mook Capo.
- **Nivel 10:** Nebula Elite Buckshot.
- **Atrapar 50 fantasmas en Fort Cerberus:** Night Haunt.
- **Atrapar 100 fantasmas en Fort Cerberus:** Red Hand.
- **Recoger Stone Keeper badge en St. Martial:** Wailer.

CONFLICT GLOBAL STORM
Paso libre a los cheats



¿Se te resisten los terroristas? Pues usa estos trucos. En el menú principal, mantén pulsado **[Shift]** mientras tecleas **"desertwatch"** o **"confusionexpert"** para desbloquear el menú de cheats.

Si, por el contrario, el reto del terrorismo mundial te resulta insuficiente y quieres jugarlo en dificultad extrema, primero tendrás que terminarlo en el nivel normal o duro.

EL TRUCO DEL LECTOR

THE MOVIES
Más para tus películas



Si tienes valor y conocimientos como para trastear en el registro del sistema y quieres desbloquear vestuarios, decorados y décadas en el modo "Sandbox", haz lo siguiente: inicia "Regedit" y utiliza en el menú la opción de exportar el fichero para tener una copia de seguridad. Ahora, busca la cadena "Allow any Decade" y cambia el valor que tiene por defecto a "1".

[illegible] I y 3/4

F

FIFA 06
Objetivos que dan puntos



Aquí tienes una lista con varias metas y sus recompensas en forma de puntos para gastarlos como más te apetezca en todo tipo de mejoras y objetos en la tienda FIFA:

- **Completar desafío Underdog:** 500 puntos.
- **Completar desafío Hat Trick:** 500 puntos.
- **Completar desafío 5 Minutos:** 750 puntos.

EL JUEGO DEL MES

MDK 2
Salta de nivel en nivel

Que no se diga que te va a quedar un solo nivel de «MDK 2» por explorar. Durante la acción del juego, pulsa [°] y teclea lo siguiente tras el "Omen" y la línea de comandos, para conseguir invulnerabilidad:
mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)
Tendrás que introducirlo más veces a medida que avances en el juego. Cuando veas que ha dejado de funcionar, vuelve a activar la consola y utiliza el cursor arriba para que aparezca la línea anterior y no tengas que volver a teclearla.

en el DVD Micromanía



Aquí tienes otra serie de códigos, que debes introducir del mismo modo:

- **KurtGetNaked():** Kurt desnudo.
- **mdkNewGame(1,12):** Salta al Nivel 1.
- **mdkNewGame(2,12):** Salta al Nivel 2.
- **mdkNewGame(3,12):** Salta al Nivel 3.

- **Gana la League Cup:** 750 puntos.
- **Gana la Football League Championship:** 750 puntos.
- **Gana la Scottish Premier League:** 750 puntos.
- **Gana la English Cup:** 1.000 puntos.
- **Gana la F.A. Premier League:** 1.500 puntos.
- **Gana la LDV Vans Trophy:** 500 puntos.
- **Gana la Football League 1:** 500 puntos.
- **Gana la Football League 2:** 500 puntos.
- **Gana la Scottish Cup:** 500 puntos.

FINAL CONQUEST
Final Glorioso



Estamos que lo tiramos y te regalamos gloria, oro y gemas para que tu carrera como conquistador sea mucho más sencilla. Pulsa intro durante el juego para abrir una ventana en la que teclear cualquiera de estos códigos:

- **Makemefamous:** 7 de gloria.
- **Makemerich:** 3000 de oro y 100 de gemas.
- **Fasterfaster:** unidades entrenan más rápido, recursos se actualizan más rápido.
- **Octrta:** los tres efectos anteriores juntos.

H

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO
Reúne cartas, consigue bonus



Conseguir un set completo de cartas no sólo es un pasatiempo más dentro del juego, sino que se convierte en uno de los objetivos más jugosos, ya que obtendrás por ello distintas recompensas. Completando cada uno de los siguientes sets de cartas, conseguirás estos bonus:

- **Set Bestias:** 20 puntos Casa.
- **Set Vampiros:** 20 puntos Casa.
- **Set Gigantes:** 20 puntos Casa.
- **Set Goblins:** 20 puntos Casa.
- **Set Quidittch:** Resistencia extra para Harry.
- **Set Magos:** Resistencia extra para Harry.
- **Set Brujas:** Resistencia extra para Hermione
- **Set Arpías:** Resistencia extra para Hermione
- **Set Dragones:** Resistencia extra para Ron.
- **Set Bestias Clásicas:** Resistencia extra para Ron.

K

KING KONG
Cómo ser más dañino



A la hora de enfrentarte a los enemigos tan terribles que se ocultan en lo más profundo de Isla Calavera, toda ayuda es bienvenida. Y aquí va un consejo de amigo: las lanzas y los huesos serán mucho más efectivos en los ataques si antes les prendes fuego. Pruébalo y ya nos dirás.

N

NEED FOR SPEED MOST WANTED
Un poco más de todo



Si aspiras a ser el conductor más buscado, mereces más coches, más desafíos... prueba con los siguientes trucos para disponer de nuevas y atractivas posibilidades a la hora de disputar tus carreras ilegales. Introduce uno de estos códigos en el menú principal para conseguir ciertas "ventajas":

- **Iammostwanted:** Desbloquea coches.
- **Givemethegto:** Disponibilidad del GTO.
- **Burgerking:** Desbloquea el Burger King Challenge.
- **Castrol:** Desbloquea Castrol Ford GT.

P

PANZERS 2
¡Así ya se puede ganar la Guerra...!



Si tu impaciencia te puede y antes que pensar en una buena táctica prefieres infligir una derrota relámpago sin importarte los medios, estos trucos son para ti... Pero, ¿dónde queda el honor, eh? Para activarlos, pulsa Intro en el juego y teclea los siguientes códigos, sin dejar ningún espacio entre los distintos caracteres:

- **MilestoneWasYesterday:** Ganar la misión.
- **KillBill:** Muerte Instantánea.
- **IbrahimHonestTraderOfQualityGoods:** Modo dios.
- **VoteMeForPope:** Modo dios.
- **BigBackPack:** Cargamentos infinitos.
- **OfCourseIAmPresident:** 1000 más de prestigio.
- **BlessingOfWisdom:** 1000 más de experiencia a las unidades seleccionadas.

S

SNIPER ELITE
¡Aún hay más juego!



Olvídate de guardar tu rifle de francotirador en la funda, si es que has sido lo bastante hábil y has tenido la puntería necesaria para llegar al final del juego, porque... ¡todavía te queda algo más que hacer! Cuando llegas al final, en cualquiera de sus niveles de dificultad, se desbloqueará una nueva misión secreta. Eso sí, ya te decimos... para verla hay que ser un auténtico fiera de la mirilla telescópica.

EL TRUCO DEL MES





STAR WARS BATTLEFRONT 2
¿Dónde está mi héroe?

Pues cada uno por su sitio, a lo suyo. Por suerte, nosotros te lo ponemos más fácil, diciéndote todas las localizaciones donde encontrarás a los personajes de las películas:

- Luke: Jedi temple, Mygeeto, Palacio de Jabba y Death Star Interior.
- Leia: Tantive IV, Theed.
- Han: Utapau, Polis Massa y Endor.
- Chewie: Kashyyk, Felucia y Yavin
- Vader: Tantive IV, Jedi temple, Dagobah, Theed y Endor.
- Emperador: Polis Massa, Theed y Death star interior.
- Boba: Kashyyk, Utapau, Mygeeto, Felucia, Yavin y Palacio de Jabba.
- Yoda: Kashyyk, Tantive IV, Polis Massa y Dagobah.
- Obi-Wan: Utapau, Mustafar y Theed.
- Mace: Jedi temple, Yavin y Death Star Interior.
- Ki-Adi-Mundi: Mygeeto.
- Aayla: Felucia y Palacio de Jabba.
- Anakin: Mustafar.
- Grievous: Tantive IV, Utapau, Polis Massa, Dagobah y Mygeeto.
- Maul: Jedi Temple, Mustafar y Palacio de Jabba.
- Dooku: Geonosis.
- Jango: Kashyyk, Felucia y Yavin.

STARSHIP TROOPERS
Más cheats que hormigas



Tanto bicho y cucaracha espacial tienen ahora sus días contados gracias a las ventajas que te ofrecemos con este sencillo truco. Lo único que tienes que hacer es arrancar el juego con la línea de comandos, añadiendo al final el parámetro **"-devuser"**. Ahora pulsa **[°]** para activar la consola durante el juego y teclea **"help"** para que te muestre todos los códigos disponibles, que tendrás que introducir en la misma consola para activar el truco que desees.

T

TOTAL CLUB MANAGER 2005
No sin mi amigo



Un buen consejo: antes de deshacerte de un jugador y venderlo a otro equipo, comprueba siempre en la pantalla de status si tiene un amigo íntimo en la plantilla puesto que, si es así, te costará mucha moral. No te olvides de tenerlo en cuenta, ya que el error podría ser fatal si este amigo es uno de tus jugadores más importantes.



Envíanos tus trucos

- Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva



Regálate todo lo mejor de 2005

¡¡UN AÑO DE JUEGOS!!

2005 se ha ido y para que lo recordemos nos ha dejado una enorme cantidad de juegazos, de todos los géneros y categorías. Acción, estrategia, rol, online, series clásicas... Una lista larga y brillante que merece la pena revisar ahora para aprovechar las fechas y regalarte ese juego que tanto deseabas. ¿Empezamos?

Cómo, ¿ya han pasado 12 meses? ¿365 días, con sus 365 noches? Pues se nos han pasado volando la verdad, aunque, si lo piensas, no es de extrañar, porque con la increíble cantidad de juegazos que hemos tenido para llevarnos a nuestros PCs lo raro habría sido que nos hubiéramos aburrido.

ESPÍRITU DE SUPERACIÓN

En 2005 ha habido juegos para todos los gustos pero, como es habitual, los juegos de acción y estrategia han sido mayoría. De entre todos los demás, este año será recordado, seguro, por el resurgimiento del rol después de varios años de vacas flacas.

Por lo demás, la tendencia que ha predominado a lo largo del año ha sido la de presentar nuevas entregas de series consagradas, algo que ha pasado por igual en todos los géneros. Afortunadamente, esta política no ha servido de excusa para ofrecernos "refritos" de ideas ya probadas, sino que en la mayor parte de los casos se han aprovechado los cimientos de las anteriores entregas para a partir de ellos innovar y experimentar con ideas originales, refrescantes y, en algunos casos, incluso revolucionarias. Juegos como «Call of Duty 2», «Age of Empires III», «NFS: Most Wanted» o «Civilization IV» han marcado un año en el que la palabra clave ha sido, sin duda, "superación".

Muchísimas series clásicas han tenido su continuación en 2005, a menudo con juegos que las han revolucionado radicalmente

ACCIÓN, SIEMPRE ACCIÓN

Por lo que respecta a los juegos de acción, estas nuevas entregas de series clási- ▶▶

LOS JUGADORES DE PC RECORDARÁN 2005 POR...

LA EXPLOSIÓN DEL ROL ONLINE





- **EL ROL ONLINE POR FIN SE ASENTÓ EN ESPAÑA,** en una avalancha de juegos sin precedente.
- **POR PRIMERA VEZ PUDIMOS DISFRUTAR** del rol online en castellano: «Guild Wars» y «Dark Age of Camelot» han sido los pioneros
- **«WORLD OF WARCRAFT»** batió récords, con más de 4 millones de suscriptores en todo el mundo.

EL REGRESO DE SERIES CLÁSICAS





- **ALGUNOS DE LOS MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA** han tenido este año su continuación: «Call of Duty 2», «Age of Empires III», «Black & White 2», «Splinter Cell. Chaos Theory»...
- **SORPRENDENTEMENTE,** la mayor parte de estas nuevas entregas no sólo igualan sino que mejoran el nivel de sus correspondientes sagas.

«CIVILIZATION» LLEGA A LA RED





- **EL CLÁSICO DE LA ESTRATEGIA** creado por Sid Meier consigue por fin el modo multijugador que los aficionados llevaban años esperando.
- **PODEMOS, POR FIN, JUGAR** a través de Internet con un ritmo impecable y una duración razonable, con la posibilidad, además, de apuntarnos y borrarnos de las partidas sobre la marcha.

EL EFECTO «F.E.A.R.»

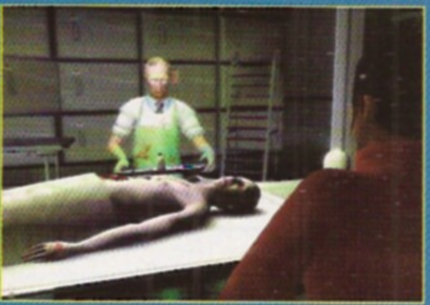




- **PROBABLEMENTE SEA EL JUEGO MÁS TERRORÍFICO** de todos los tiempos. O, si no, le falta muy poquito para serlo...
- **LA TECNOLOGÍA MÁS ESPECTACULAR** se da la mano con una nueva forma de integrar argumento y acción. El resultado es insuperable y se convierte en la nueva referencia en su género.

LA NUEVA CARA DE LA AVENTURA

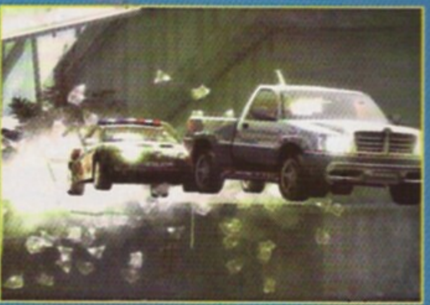




- **CON SU NOVEDOSA ESTRUCTURA NARRATIVA,** sus múltiples puntos de vista y sus caminos alternativos, «Fahrenheit» causa furor entre los aficionados a la aventura.
- **¿SERÁ POR FIN LA ALTERNATIVA** para las aventuras clásicas de "apuntar y pulsar" que llevamos años esperando?

LA VELOCIDAD UNDERGROUND





- **LAS CARRERAS URBANAS** se confirman como el referente en cuanto a velocidad y marcan el camino para muchos juegos del género.
- **«JUICED» PRIMERO Y LUEGO «NEED FOR SPEED MOST WANTED»** nos enseñan todo lo que hay que saber sobre tuning, desafíos y persecuciones a todo gas.

ACCIÓN

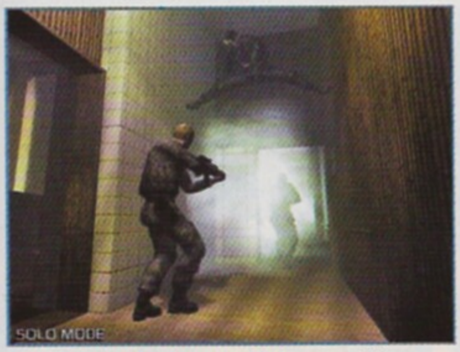
Como ha sucedido en los últimos años, el género de la acción es el que más ha forzado los límtes de la tecnología, llevándolos a lugares difíciles de imaginar hace apenas 12 meses. «F.E.A.R.», «Call of Duty 2», «Battlefield 2»... son ejemplos perfectos de por qué los PCs, al menos en lo referente a potencia y prestaciones, están todavía un paso por delante de las consolas.



F.E.A.R. Para muchos es el mejor juego de acción de todos los tiempos. Para otros es simplemente una impresionante demostración de cómo la tecnología más avanzada puede ponerse al servicio de un argumento soberbio para conseguir una ambientación increíblemente terrorífica. Lo que está claro, es que «F.E.A.R.» no ha dejado a nadie indiferente.



▲ CALL OF DUTY 2 ¿Creías que no podía haber nada más realista que el «Call of Duty» original? Pues esta nueva entrega te sacará rápidamente de tu error.



▲ SPLINTER CELL. CHAOS THEORY Sam Fisher se coronó definitivamente como el rey del sigilo con este revolucionario juego.



▲ GTA SAN ANDREAS Polémicas aparte, nunca habíamos visto un juego tan masivo, tan gigantesco y tan repleto de opciones de juego como éste. Inabarcable.



▲ BROTHERS IN ARMS. EARNED IN BLOOD Calidad técnica y un sistema muy original en un juego que nos enseñó que en la guerra cada soldado cuenta.



▲ QUAKE 4 Han tenido que pasar muchos años, pero por fin pudimos disfrutar de nuevo de esta serie emblemática. Acción, acción y, luego, más acción.

Y además...



- BATTLEFIELD 2. Un prodigio técnico que define el camino a seguir para los juegos de acción online.
- PETER JACKSON'S KING KONG. La combinación de los talentos de Peter Jackson y Michel Ancel nos ha dado un juego sorprendente que tiene toda la magia del cine.
- STAR WARS BATTLEFRONT II. ¿Quién ha podido resistirse a la posibilidad de revivir todas las batallas del universo Star Wars? Nosotros no...



▶▶ cas, sorprendentemente, se las han apañado para subir aún más unos listones que, en la mayor parte de los casos, ya estaban bastante altos. «Call of Duty 2», «Splinter Cell: Chaos Theory», «GTA: San Andreas», «Quake 4», «Battlefield 2»... son continuaciones que, lejos de dormirse en los laureles, perfeccionan y mejoran los originales, alcanzando niveles impresionantes.

Vamos, que casi podríamos decir que 2005 ha sido un año de consolidación y mejora... si no fuera por un "pequeño" detalle, y es que éste también ha sido el año de «F.E.A.R.», un juego revolucionario en todos y cada uno de sus aspectos. Tanto por tecnología como por ambientación y argumento, ha marcado un antes y un después en su género. Y es que cuando los aficionados a la acción recuerden este año lo harán, sin duda, como el del juego de Monolith.

NUEVAS ESTRATEGIAS

Los mejores juegos de estrategia de 2005 han sido también nuevas entregas de series consagradas. Pero si son los mejores es precisamente porque introducen nuevos conceptos que hacen al género más variado de lo que nunca habíamos visto. El caso más sonado es el de «Civilization IV», una serie legendaria que este año se ha reinventado a sí misma con una nueva jugabilidad y, sobre todo, con el modo multijugador que llevábamos años esperando. Otro tanto se puede decir de «Empire Earth II» y su sistema de fronteras y regiones, de «Age of Empires III» y sus ciudades ▶▶

ESTRATEGIA

A pesar de que los mejores juegos del género en 2005 han sido continuaciones de series clásicas –«Civilization», «Age of Empires», «Empire Earth»...– en muy pocas ocasiones habíamos podido disfrutar de un año tan repleto de nuevas ideas y conceptos revolucionarios como éste. ¡Enhorabuena estrategas!



SID MEIER'S CIVILIZATION IV La serie de juegos de estrategia más adictiva de todos los tiempos se ha reinventado a sí misma con esta nueva entrega, que conserva todo el atractivo de las anteriores, combinándolo además con mejoras sustanciales en la jugabilidad y en la tecnología. ¿El resultado? Un juego insuperable al que te podrías enganchar durante años...



▲ **BLACK & WHITE 2** El mejor god-game del momento, que pule todos los aspectos del original para alcanzar un equilibrio sorprendente.



▲ **EMPIRE EARTH II** Una mezcla impecable de conceptos clásicos junto a ideas nuevas que dan como resultado un juego ágil y variado como pocos.



▲ **AGE OF EMPIRES III** Una de las sorpresas del año, que combina una tecnología impresionante con un sistema de juego tan original como puedas imaginar.



▲ **PORT ROYALE 2** Toda la magia del Caribe y sus historias de piratas atrapada en un juego genial.



▲ **IMPERIAL GLORY** El salto de Pyro a la estrategia en tiempo real no podía haber sido más afortunado. Un juego atractivo y con una ambientación soberbia.



▲ **PANZERS II** FX ha vuelto a hacerlo y nos ha sorprendido con un juego redondo y con un acabado insuperable. Si te va la estrategia, no te lo pierdas.

Y además...

- **DRAGONSHARD.** La combinación de estrategia, rol y el universo D&D ha resultado ser uno de los juegos más originales del año.
- **HEARTS OF IRON II.** Los estrategas del "sector duro" disfrutaron como enanos con su increíble profundidad.
- **COSSACKS II.** Hacía tiempo que no veíamos batallas tan multitudinarias y realistas como las que nos ofrecía este juego.



SIMULACIÓN

La simulación se ha convertido en un género mixto en el que cabe conceptos en apariencia tan diferentes como «Silent Hunter III» o «The Movies». ¿Su punto en común? Todos los juegos de este género nos permiten vivir la vida desde otros puntos de vista.



THE MOVIES. La última excentricidad de Molyneux ha resultado ser un juego genial con unas posibilidades casi infinitas. ¿Estás listo para rodas tus propias películas?



▲ **LOS SIMS 2. NOCTAMBULOS.** Más opciones para tus sims, ¿a que parecía imposible?



▲ **SILENT HUNTER III.** El realismo llevado al límite en una simulación imprescindible.



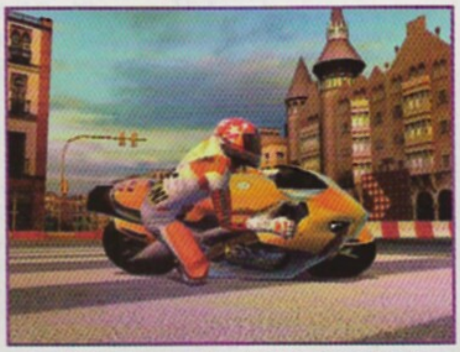
VELOCIDAD

Lo que en años anteriores era la excepción se ha convertido en 2005 en la tendencia mayoritaria del género y ya quedan pocos juegos de velocidad que se precien que no introduzcan la posibilidad de tunear tu coche. Unid eso a las carreras underground y tendréis una idea muy buena de lo que ha dado de sí este año.

NEED FOR SPEED. MOST WANTED. Combina los mejores coches del mundo con una jugabilidad de infarto y unos gráficos dignos de Hollywood y entenderás por qué estamos tan entusiasmados con este juego.



▲ **GTR FIA GT RACING.** Realismo y diversión, a partes iguales, con los coches más impresionantes.



▲ **MOTO GP 3. ULTIMATE RACING TECHNOLOGY.** Por fin las motos volvieron a nuestros PCs.

ROL

Si el año pasado los aficionados al rol se tenían que conformar con apenas un puñado de juegos nuevos, en 2005 el género ha vivido un resurgimiento como no recordaban ni los más ancianos del lugar. ¿El motivo? Los juegos online. Quién lo iba a decir...



WORLD OF WARCRAFT. El juego que ha puesto patas arriba Internet ha causado en nuestro país tanto furor como en el extranjero. Ni siquiera la ausencia de traducción ha conseguido frenar el fenómeno «WoW». Un juego imprescindible, lo mires como lo mires.



▲ **CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA 2.** Toda la magia del rol "clásico" y con el encanto de Star Wars. ¿Quién da más?



▲ **GUILD WARS.** Gráficos de lujo, soberbia jugabilidad, en castellano y gratis. ¿Necesitas más razones?



▲ **FABLE. THE LOST CHAPTERS.** La libertad casi absoluta que nos ofrecía nos conquistó a la primera.

Y además...

- **DUNGEON SIEGE II.** Rol y acción a partes iguales en una mezcla con una jugabilidad explosiva.
- **EVERQUEST II.** Una de las series decanas del rol online que se reinventó a sí misma con excelentes resultados.
- **CITY OF HEROES.** Uno de los juegos de rol online más originales del año. Y es que nunca ser un superhéroe había sido tan divertido.



▸▸ natales o de «Black & White 2» y sus nuevas opciones de construcción. Todos ellos abren caminos nuevos y apasionantes que seguiremos explorando, sin duda, durante los años venideros.

LA "ROL-VOLUCIÓN"

Dentro del apretado panorama de 2005, la sorpresa del año la han dado los juegos de rol. Y es que este año hemos asistido a una explosión del género cómo no veíamos desde hace mucho tiempo.

Las causas del despegue definitivo de los mmorpgs en nuestro país son variadas, pero se pueden encontrar con facilidad un par de "responsables" principales. Por una parte está Blizzard, que con su «World of Warcraft» ha sacudido los cimientos del género, y, por el otro, juegos como «Guild Wars» o «Dark Age of Camelot» que han aparecido totalmente traducidos al castellano. El resultado es que el número de jugadores online se ha disparado, algo que ni los más optimistas se atrevían a presagiar.

POR LO DEMÁS

En los demás géneros también ha habido sorpresas, pero en menor medida. Los aficionados a las aventuras, por ejemplo, se han encontrado con «Fahrenheit», un juego que marca el camino a seguir en un género que todavía busca alternativas a las aventuras de "apuntar y pulsar". Igualmente, los seguidores de la velocidad han visto afianzarse a los juegos basados en el tuning y las carreras urbanas, con juegos títulos como «Juiced» o el más reciente «NFS: Most Wanted».

Y TÚ, ¿QUÉ OPINAS?

Si tuviéramos que evaluarlo en conjunto, nuestra opinión sería que 2005 ha sido un año realmente excepcional, tanto en lo referente a la calidad como la variedad de los juegos aparecidos; pero, claro, ya sabemos que la opinión que aquí realmente importa es la vuestra, así que, animaos y sacadnos de dudas enviándonos vuestras opiniones para que podamos saber cuáles han sido, según vosotros, los mejores juegos de 2005. ■ J.P.V.

DEPORTIVOS

2005 ha sido un año de transición en el género que, como casi siempre, ha estado marcado por la rivalidad –que este año ha sido más reñida que nunca– entre las series «FIFA» y «Pro Evolution Soccer».



FIFA 06. Con cada año que pasa la serie «FIFA» mejora más y mas. La introducción de un fútbol más vistoso, con más juego en largo y nuevos regates convierten a «FIFA 06» en el mejor simulador de la serie. Si eres aficionado al fútbol no deberías dejarlo pasar. Estás avisado.



▲ **PRO EVOLUTION SOCCER 5.** Aunque la serie ha perdido algo de fuerza, sigue sindo el simulador de fútbol más realista del mercado. Y es que, ¡el fútbol es así!



▲ **PC FÚTBOL 2006.** Después del chasco de 2005, ahora sí que se trata de un manager en condiciones.



▲ **FOOTBAL MANAGER 2006.** Sin lugar a dudas, el manager más exhaustivo y completo del mercado.

Y además...



• **NBA LIVE 06** ¿Cómo? ¿Que a ti no te gusta el fútbol? Pues nada, disfuta de toda la fuerza del baloncesto con esta simulación sencillamente magistral.

• **TOTAL CLUB MANAGER 2006.** La gestión más detallada con un interfaz sorpredente. Para que demuestres que el que más sabe de fútbol eres tú.

AVENTURA

Año tras año la definición de "aventura" se vuelve más amplia, mientras el género sigue buscando una identidad propia. La respuesta la podríamos haber encontrado en «Fahrenheit» un juego revolucionario que marca el camino que podría seguir el género en el futuro.



FAHRENHEIT Una aventura genial y, al mismo tiempo, una nueva forma de entender el género. Caminos alternativos, diferentes puntos de vista, puzzles y minijuegos... Todo ello da como resultado un juego imprescindible.



▲ **PRINCE OF PERSIA. LAS DOS CORONAS.** Vuelve el Príncipe, y lo hace por todo lo alto, con un juego sencillamente genial.



▲ **MYST V.** La culminación de una serie clásica que durante años ha arrastrado una legión de seguidores.



▲ **STILL LIFE.** Un regreso a la aventura de "apuntar y pulsar" con todo el encanto de los clásicos.

Y además...



• **COLD FEAR.** El mejor "survival horror" del año, con una ambientación terrorífica y unos recursos visuales realmente originales. Si lo juegas no querrás volver a subirte a un barco, palabra.

• **THE MOMENT OF SILENCE.** Aunque superadas, este juego demuestra que las aventuras de "apuntar y pulsar" todavía pueden dar guerra. Sólo hace falta tener una historia para contar, tan buena como ésta.

¡Mándanos tus votos y dinos cuáles son tus juegos favoritos!

ELIGE EL JUEGO DEL AÑO

Revisa todos los juegos que puedes encontrar en las siguientes tres páginas, en todas las categorías y géneros posibles, y haz tu elección. Envíanos tu votación por SMS, elige al mejor en cada género y al mejor juego absoluto de 2005. Además de ser tú quien decida qué juegos pasarán a la historia de los mejores, podrás ganar uno de los estupendos premios que sorteamos entre todos los participantes.

A ESTRATEGIA

1 Sid Meier's Civilization IV


2 Empire Earth II


3 Black & White 2


4 Age of Empires III


5 Shattered Union


6 Act of War Direct Action


7 Port Royale 2 Imperio y Piratas


8 Imperial Glory


9 Domination


10 Dragonshard


11 Hearts of Iron II


12 Settlers. El Linaje de los Reyes


13 Stronghold 2


14 Cossacks II Napoleonic Wars


15 Panzers II


16 Earth 2160


B ROL

1 Caballeros de la Ant. República II


2 Dungeon Siege II


3 Fable. The Lost Chapters


4 The Bard's Tale


5 World of Warcraft


6 Guild Wars


7 Everquest II


8 City of Heroes


¡¡PARTICIPA Y GANA!!

¡Aprovecha la oportunidad! Puedes ser tú quien decida cuál es el mejor juego de todo 2005, y además puedes ganar uno de estos premios.

Pack formado por:
- TARJETA DE SONIDO XFi Xtreme Music
- ALTAVOCES 7.1 Inspire T7900
- AURICULARES Creative Modelo DJ HQ-1700



TARJETA GRÁFICA HIS Radeon X700 128 MB DDR PCI-express





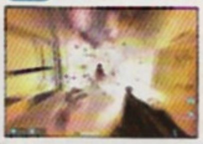
- CONJUNTO ESCRITORIO Microsoft Wireless Optical Desktop 1000



Pack formado por:
- CONJUNTO DE VOLANTE Y PEDALES Saitek R440
- CONJUNTO DE SIMULACIÓN Saitek X-52

C ACCIÓN

1 F.E.A.R.



2 Call of Duty 2



3 Splinter Cell Chaos Theory



4 Battlefield 2



5 Brothers in Arms Earned in Blood



6 GTA San Andreas



7 Quake 4



8 Brothers in Arms Road to Hill 30



9 Star Wars Republic Commando



10 Star Wars Battlefront II



11 Close Combat First to Fight



12 The Matrix Path of Neo



13 Peter Jackson's King Kong



14 Serious Sam 2



15 Lego Star Wars



16 S.W.A.T. 4



17 Pariah



18 Vietcong 2



19 Sniper Elite



20 Second Sight



21 Conflict Global Storm



22 The Suffering. Los lazos que nos unen



23 Project Snowblind



24 Gun



D AVENTURAS

1 Fahrenheit



2 Prince of Persia Las Dos Coronas



3 Cold Fear



4 Myst V End of Ages



5 The Moment of Silence



6 Still Life



E VELOCIDAD

1 Juiced



2 NFS Most Wanted



3 Moto GP 3 Ultimate Racing



4 GTR Fia GT Racing



5 S.C.A.R. Squadra Corse Alfa Romeo



6 Trackmania Sunrise





Pack formado por:
- VOLANTE Y PEDALES Rally GT Force Feedback Pro
- GAMEPAD Thrustmaster Dual Trigger



Pack formado por:
- RATÓN Logitech G5 Laser Mouse
- TECLADO G15 Gaming Keyboard
- GAMEPAD Cordless Rumblepad 2 Vibration Feedback

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!

¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE UNO DE ESTOS FABULOSOS PREMIOS!

Bases del concurso en página 106



Pack formado por:
- ALTAVOCES Creative 5.1 GigaWorks Progamer G500
- TARJETA DE SONIDO X-Fi Xtreme Fatal1ty FPS
- AURICULARES Creative Reducción de ruido HN-700

F DEPORTIVOS

1 NBA Live 06


2 FIFA 06

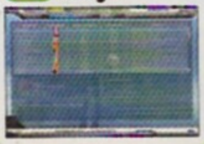

3 Pro Evolution Soccer 5


4 Total Club Manager 2006


5 PC Fútbol 2006


6 UEFA Champions League 04-05


7 Football Manager 2006


8 Pro Cycling Manager


G SIMULACIÓN

1 The Movies


2 Silent Hunter III


3 X-Plane v.8


4 Los Sims 2 Noctámbulos


5 Singles 2. ¿Tres son multitud?


6 Los Sims 2 Universitarios


H ¡¡EL MEJOR DE LOS MEJORES DE 2005!!

Éste es el momento decisivo. ¿Cuál es el mejor de los mejores? ¿Cuál ha sido para ti el mejor juego de todos los aparecidos en 2005? Elige uno de los que hay en esta lista y mándanos tu voto.

1 Battlefield 2


2 Brothers in Arms Earned in Blood


3 Call of Duty 2


4 F.E.A.R.


5 Grand Theft Auto San Andreas


6 Splinter Cell Chaos Theory


7 Age of Empires III


8 Black & White 2


9 Imperial Glory


10 Panzers II


11 Port Royale 2 Imperio y Piratas


12 Sid Meier's Civilization IV


13 Guild Wars


14 World of Warcraft


15 FIFA 06


16 Pro Evolution Soccer 5


17 NFS Most Wanted


18 Fahrenheit


19 Prince of Persia Las Dos Coronas


20 The Movies


¡¡Esperamos tu voto!!

Instrucciones para votar

Para elegir a los mejores juegos del año envía un mensaje de texto al 5959 desde tu móvil poniendo: MEJORESMM y sigue estas instrucciones.

- Las votaciones se realizan siguiendo una combinación de letra + número.
- La letra define el género del juego. El número define el juego por el que quieres votar.
- Si, por ejemplo, quieres votar a PANZERS II como mejor juego de ESTRATEGIA, la combinación correcta sería: A15.
- Un ejemplo de un mensaje válido para la votación sería como sigue:
  MEJORESMM A1 B1 C10 D2...
- Puedes enviar tantos mensajes como desees.
- Sólo puedes votar a un juego por género/categoría en cada uno de los mensajes enviados.
- Tras completar todas las combinaciones para los distintos géneros y la del juego del año, debes incluir al final del mensaje tus datos personales (nombre completo, dirección, etc.)

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para participar: 27 de Enero de 2006

La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

A debate

¿Turnos o tiempo real?

COMUNIDAD · A DEBATE



Los recientes lanzamientos de «Domination» y «Civilization IV» han vuelto a poner de actualidad la estrategia por turnos. Durante unos cuantos años esta modalidad se ha ido abandonando por considerarse anticuada. Pero los defensores de los turnos aseguran que una mecánica por turnos tiene más de estrategia, ya que cuenta más la profundidad de las decisiones que la rapidez en ejecutarlas. Los defensores del tiempo real tienen claro que en la guerra un comandante tiene que tomar decisiones graves de forma urgente. ¿Cuál es tu opinión?

Manda tu respuesta a: *lacomunidad@micromania.es*

Un nuevo enfoque para la estrategia

ACTUALIDAD · LOS JUEGOS DE POLÍTICA FICCIÓN

En las novelas todo el mundo lo conoce. Se trata de un género en el que en un entorno totalmente realista y contemporáneo se desarrolla un argumento en el que suceden acontecimientos políticos inventados, y normalmente de consecuencias casi cósmicas. Es la típica historia de un nazi que gana las elecciones de los EEUU, o de un conflicto internacional entre China y Rusia que acaba en guerra mundial... Este tipo de novelas –que tienen en Tom Clancy uno de sus máximos exponentes– se venden como churros y, claro, al final la cosa llega a los videojuegos.

Jugar con el desorden mundial

«Act of War» es un buen ejemplo de esto: un título de estrategia en tiempo real que apareció hace unos meses, como recordaréis, y que nos proponía una espeluznante historia de atentados terroristas en los EEUU, fuerzas de élite secretas y oscuros intereses, en un entorno visual alucinante y con un sistema de juego directo y muy atractivo. Ahora se acaba de anunciar su expansión –cuyo título no se ha dado a conocer– para marzo, con una campaña nueva y otra historia de esas de no dormir por las noches, además de las nuevas batallas navales y las compañías de mercenarios al servicio del postor.

Pero «Act of War» no está solo. Hay otros títulos que siguen su estela argumental, como «Shattered Union», que plantea un conflicto civil a gran escala en los Estados Unidos –con Rusia y la UE de por medio–... Y es que el panorama actual, llevado a la exageración, ha dado lugar a todo un subgénero.



▲ La nueva expansión de «Act of War» tendrá unos gráficos sobrecogedores... si no lo es ya ver el Capitolio envuelto en llamas.



▲ En «Shattered Union» la UE trataba de pacificar la guerra civil entre distintas facciones de los Estados Unidos.



Web del mes

Los fans lo dan todo

COMUNIDAD
WEB DE «AGE OF EMPIRES»

Estamos ante la mejor web de fans dedicada a la saga «Age of Empires». Sus contenidos están organizados con los nombres de los edificios de la saga (Academia, Granero, Herrería...), ofrece multitud de artículos y FAQs estratégicos, además de mapas, entrevistas, trucos y guías específicas para el multijugador. ¡Entra ya!

Lo encontrarás en: *http://aoe.heavengames.com/*

Escuela de estrategia



La máquina de guerra

A FONDO · «CIVILIZATION IV»

El ejército ha sido uno de los elementos más desarrollados en la cuarta entrega de «Civ». Puedes conquistar el mundo por la vía militar así que, si estás decidido a ello, toma nota. Haz la guerra pronto para que tu ejército tome experiencia y, luego, actualiza las unidades con dinero para adaptarlas a los nuevos tiempos; construye el cuartel y adopta la teocracia, luego haz el pentágono y fabricarás unidades que saldrán con más de cinco puntos de experiencia. Por último, protege y reserva a tus unidades veteranas, que son las más poderosas...





¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Curiosidades

Tu mascota... ¿es tan lista?

UN RECORD DE I.A.
«BLACK & WHITE 2»



Quién se lo iba a decir al tío Peter, pero así son las cosas. La inteligencia artificial de la criatura de «B&W 2» ha sido nominada por el Libro Guiness de los Récords como mejor IA creada para un videojuego. Lo mejor es que según Lionhead, la IA de «Dimitri» será ¡ocho veces mejor! Los del Libro Guiness se van a quedar sin páginas...

Lo encontrarás en: www.lionhead.com

El divino primero

COMUNIDAD
«POPULOUS: THE BEGINNING»



Cuando un juego es realmente bueno, apenas envejece. Eso es lo que le pasa a «Populous: The Beginning». El primer juego en que podías hacer de dios. Si aún no lo has jugado o si lo tienes por ahí no dejes de pasar por esta web con mods, artículos, mapas, utilidades, gente para el multijugador, ligas... Un paraíso.

Lo encontrarás en: www.strategyplanet.com/populous

Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

El Código DaVinci llega a los videojuegos

ACTUALIDAD | LOS JUEGOS QUE VIENEN

Estaba cantado. Tras el impresionante éxito de la novela y su legión de libros clónicos, así como el inminente estreno de la película, protagonizada por Tom Hawks, no ha tenido que pasar mucho tiempo para que se anuncien los primeros videojuegos basados en El Código DaVinci.



El juego oficial y el clónico

Take 2 ha comprado a Sony Pictures los derechos para crear el juego oficial de la película "El Código DaVinci". The Collective –creadores de «I. Jones y la Tumba del Emperador»– está a cargo de esta aventura de acción, que saldrá a la venta en mayo. Para realizar el guión, contarán con la colaboración del veterano Charles Cecil, creador de la serie «Broken Sword», cuya cuarta entrega está en camino. Paralelamente a la licencia oficial, en primavera también llegará «DaVinci Experience», una aventura desarrollada por Kheops Studios. Aún son pocos son los datos que se conocen sobre ésta última, salvo que será en 3D, y en España será distribuido por Nobilis Ibérica.

MÁS INFORMACIÓN EN: www.mystworlds.com y www.callofcthulhu.com

TellTale despega

C.S.I. y Sam & Max 2

Nuevas aventuras

ACTUALIDAD | LOS PROYECTOS DE TELLTALE



Tras abandonar LucasArts y formar su propia compañía, los creadores de «Sam & Max», «Day of the Tentacle», «La Fuga de Monkey Island» y otros clásicos, comercializan online por capítulos, «Bone: Out From Boneville». Pero parece que lo mejor está por llegar...

- **WEB OFICIAL DE SAM & MAX 2.** TellTale acaba de estrenar la web oficial del nuevo juego de «Sam & Max». Se confirma que será realizado por el mismo equipo que diseño el original y el propio creador de los personajes, Steve Purcell. Se venderá online por capítulos, y también están planeando comics y una serie de animación.
- **NUEVO JUEGO DE C.S.I.** TellTale ha sido contratada por Ubi Soft para realizar «C.S.I. 3: Dimensions of Murder». Nuevos casos para los detectives más famosos de la televisión, con la gran novedad de que ahora se usará un potente motor 3D y vista en tercera persona.



Lo encontrarás en: ww.telltalegames.com/sam_and_max

Se renueva

La Aventura es la Aventura

COMUNIDAD | PORTAL WEB DEL GÉNERO

Una de las páginas web más veteranas dedicada a nuestro género favorito, se ha renovado por completo. La Aventura es la Aventura cambia de aspecto y añade nuevos contenidos, sin olvidar su popular sección de noticias periódicas, utilidades, y el animado foro.

Más información: www.cyan.com y www.la-aventura.net

Sigue jugando

Retos cara a cara

DESCARGAS | NUEVO MAPA OFICIAL PARA «WARCRAFT III»

Blizzard, siguiendo su política de ofrecer actualizaciones para sus juegos, acaba de lanzar un nuevo mapa multijugador, "City Scape", diseñado para partidas de 1 contra 1. Así que ya sabes, bájate el mapa o te quedarás out en *Battle.net*.

Lo encontrarás en: http://www.battle.net/war3/maps/war3xbonusmaps.shtml

Descarga gratuita

La Ínsula de Sancho

en el DVD Micromanía

Homenaje a El Quijote

ACTUALIDAD | AVENTURA ONLINE DE LARGA

La compañía Omepet SL celebra el centenario de "El Quijote" ofreciendo una aventura gráfica gratuita, al estilo de los clásicos del género, que se juega online sin necesidad de descargar nada, aunque tienes que registrarte para poder grabar partidas. «La Ínsula de Sancho» cuenta las andazas del escudero más famoso de la literatura, narradas desde su particular punto de vista. En el DVD podrás encontrar en formato PDF una guía del primer capítulo. Así que, ¡no te lo pierdas!

Lo encontrarás en: www.insulasancho.com



▲ Una aventura de larga duración con gráficos cuidados, una banda sonora bien elaborada y diálogos divertidos e inteligentes.

Curiosidades

Doom en los móviles

ACTUALIDAD «DOOM RPG»



Años después de jugar al «Doom» original ya puedes volver a engancharte con «Doom RPG» en tu móvil gracias a la tecnología Java. Y no se trata de un «Doom» cualquiera, sino de un arcade con toques de rol por turnos a lo largo de 10 enormes niveles contra los bichos que ya vimos en el original de PC. A medida que vayas superando escenarios, podrás mejorar a tu marine. Escenas cinemáticas, nueve armas... ¿Lo soportará tu móvil?

Lo encontrarás en:
http://www.jamdat.com

Con SLI aunque no tengas

ACTUALIDAD PRÁCTICO «CALL OF DUTY 2»



Con la aparición del modo SLI de NVIDIA y Crossfire de ATI puedes poner dos tarjetas gráficas en tu PC para mejorar el rendimiento. Pero si no puedes gastarte el dineral que eso supone y quieres jugar a «Call of Duty 2», no te preocupes. Activa la opción gráfica para dos tarjetas y, ya sea con una sola GeForce o con una Radeon, notarás un incremento de rendimiento destacable. ¡Funciona!, pero, ¿alguien nos lo puede explicar?

Más munición

La factoría de mapas

PÁGINA WEB NUEVOS MAPAS

Más allá de las modificaciones típicas, lo que más vida da a un juego en su apartado multijugador es comunidad de jugadores que aporten sus mapas nuevos. Pues uno de los mejores sitios para encontrarlos es esta web de Map Factory. En ella encontrarás más de 250 mapas para los grandes de la acción «Half-Life 2», «Call of Duty 2» o «Battlefield 2». ¡A por ellos!

Lo encontrarás en:
http://map-factory.nofrag.com

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

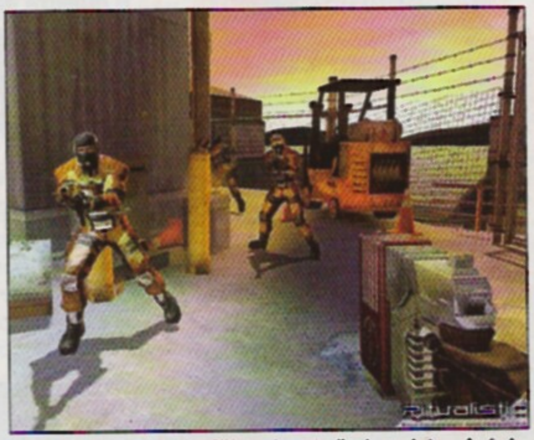
«SiN» se enfrenta a su reválida

ACTUALIDAD «SIN» VUELVE, POR CAPÍTULOS

Si nos remontamos por un momento al año 1998 y te preguntamos por un juego que marcó un antes y un después en el género, seguro que se te viene a la cabeza el clásico «Half-Life». Sin embargo, hubo otro juego extraordinario que quedó eclipsado por la obra maestra de Valve Software. Hablamos de «SiN», un estupendo arcade en primera persona que siete años después, va a contar con una continuación por capítulos desarrollada por Ritual Entertainment. Paradójicamente, ahora el trabajo de Valve servirá para devolverlo a la actualidad.

Antes mala, ahora peor

El protagonista será John Blade, miembro de las fuerzas de élite HardOps cuya misión consistirá proteger a los ciudadanos de FreePort City de los experimentos mutantes de la atractiva bioquímica Elexis Sinclaire. Para la campaña en solitario te aguardará un arsenal compuesto por seis armas, momentos de tiros en grupo, acción sobre vehículos, entornos totalmente interactivos, un complejo sistema de daños y, sobre todo, enemigos mutantes a mansalva. Todo ello con un desarrollo técnico muy ambicioso.



El sensacional diseño de «SiN» vuelve actualizado con la tecnología de «Half-life 2» en un desarrollo por capítulos.

Lo que tú digas, en Steam, para el multijugador

Respecto al modo multijugador, los chicos de Ritual han decidido no incluirlo en el primer episodio, aunque aceptan sugerencias de los usuarios con vistas a soportarlo en entregas posteriores. Todo los capítulos correrán sobre el motor «Source» de «Half-Life 2» convenientemente modificado. Y no es la única cosa que toma "prestada" de Valve Software. «SiN Emergence» será el primero de una serie de capítulos que podrás adquirir a través del servicio online Steam. Se espera que cada entrega proporcione entre tres y seis horas de juego, ya que los escenarios contarán con varios caminos alternativos que permitirán completarlos.

El precio por capítulo, que saldrá cada cuatro meses aproximadamente, rondará los 20$ norteamericanos. Comprarlo en tiendas va a ser algo más complicado, aunque en Ritual están trabajando para que así sea. En fin, «SiN» tener una nueva oportunidad para volver a estar entre los grandes de la acción. ¿Serás capaz de esperar cada nuevo capítulo?



Los principales, personajes, incluidos la fatal Elexis seguirán presentes en el nuevo «SiN»

MÁS INFORMACIÓN EN: www.steam.com

Resolución especial

NOVEDAD EDICIÓN ESPECIAL DE KING KONG

Si el juego basado en la última peli de Peter Jackson no te parece espectacular, prepárate para la edición especial que de momento sólo se puede comprar a través del servicio Online Direct2Drive. «King Kong: High-Res Edition» hace un uso intensivo de las técnicas Pixel Shader 3.0 y Vertex Shader 3.0, así como de texturas con una definición increíble. Pero todo esto tiene un precio, y no es otro que unos requisitos mínimos bastante elevados: Pentium 4 o Athlon a 3 GHz, 2 GB de RAM, tarjeta gráfica GeForce 6800, ATI X1800 o superior y 5,4 GB de espacio en disco. Eso sí, el acabado gráfico visto en las imágenes distribuidas es de cine. Ahora la cuestión es... ¿se pondrá a la venta en Castellano?



Sigue jugando

Una expansión a la hora del té

DESCARGAS · GRAND THEFT AUTO

¿Quien no ha jugado a los primeros GTA? Pues bien, si los chicos de RockStar ya nos obsequiaron con la descarga gratuita del primer «Gran Theft Auto» ahora hacen lo propio con «London 1961», la expansión oficial del clásico. Las gamberradas, los robos y las peleas siguen siendo tan adictivas como en «San Andreas».



Lo encontrarás en:
www.rockstargames.com/gtalondon

Quake 4 a lo bestia

DESCARGAS
MODIFICACIÓN · QUAKE 4

«Quake4X» es una de las primeras modificaciones que hay en la Red para el reciente «Quake 4». El objetivo del mod no es otro que recuperar el estilo salvaje de las partidas multijugador de «Quake III» y podemos dar fe de que van por muy buen camino. Se ha incrementado la potencia de todas las armas –disponibles al empezar– con efectos más destructivos. ¡Bestial!

Lo encontrarás en:
http://quake4x.com



Más justicia urbana

DESCARGAS · «SWAT 4»

Todavía queda un poco hasta que podamos disfrutar de la expansión de «SWAT 4». Pero como los chicos de Sierra son muy atentos y no han querido que el periodo de inactividad termine por agarrotar nuestros reflejos, han tenido la genial idea de obsequiarnos con un pack de mapas de 3,5 MB formado por 8 trepidantes niveles.

Lo encontrarás en:
http://www.sierra.com/downloads.do

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

La Galaxia, más dividida que nunca

ACTUALIDAD · NOVEDADES EN «STAR WARS GALAXIES»

Siempre decimos que uno de los alicientes de los juegos basados en mundos persistentes es que se actualizan periódicamente: nuevas misiones, objetos, armas, zonas... Lo justo para que nunca puedas decir que lo has visto todo; pero una cosa es eso y otra bien distinta la política que sigue últimamente el «SWG» de cambiar por completo el sistema de juego cada dos meses.



El polémico «New Game Enhancement» (NGE)
Estrenando web y con la promesa de una "verdadera aventura Star Wars", lo cierto es que desde que entró en funcionamiento el NGE, el pasado 15 de noviembre, las quejas de los jugadores no han cesado. Un vistazo a cualquier foro del juego basta para hacerse una idea. A grandes rasgos, el juego se simplifica en todos los sentidos: se cambia el sistema de combate, que abandona los turnos, se reduce el número de profesiones de 36 a 9, centradas ahora sobre todo en el combate, y además se permite elegir ser Jedi, antes sólo al alcance de los jugadores más perseverantes. Se dice que ha supuesto un desequilibrio en la economía del juego y en la jugabilidad en general. Para acabar de liarla parece que hay más bugs que nunca en el juego.

Desde SOE intentan calmar los ánimos anunciando parches que corregirán los errores más graves. Pero muchos sospechan que esta maniobra es una forma de adaptar «Galaxies» de cara a un próximo lanzamiento en PlayStation 3.



MÁS INFORMACIÓN EN:
http://starwarsgalaxies.station.sony.com/players/content.vm?id=66858

Y además...



Pirates of the Burning Sea

Hay que esperar un poco, pero pronto podremos podrás ponerte el parche en el ojo y navegar por mares online. El juego estará ambientado en el S. XVIII y te permitirá convertirte en un pirata del Caribe. Mientras tanto, en su web encontrarás una nueva entrega de capturas del juego, un FAQ... Puedes registrarte para participar en su fase beta. Las siglas que compondrán la abreviatura de este juego serán definitivamente PotBS.

Lo encontrarás en:
www.flyinglab.com/pirates/index.php

Españoles en ambos bandos

Battleground Europe

Antes de cogerle el truco, causarás baja unas cuentas veces, eso seguro; pero si estás decidido a alistarte en alguno de los ejércitos de «World War II Online», te recomendamos que lo hagas de la mano de alguna de las squads (clanes) hispanas que se han organizado en cada uno de los bandos, eje y aliados. Nosotros tuvimos la suerte de participar en alguna misión organizada por ellos y te aseguramos que el trato que recibimos, y que nos consta recibe cualquier "recluta novato", es merecedor de aplauso. Apasionados por el juego podrán prestarte todo tipo de ayuda, además de organizar operaciones dentro del juego que creemos merece la pena que no te pierdas. Un abrazo desde aquí a todos los que nos acompañaron.



Lo encontrarás en:
www.250-hispana.com y en www.1spanishcompany.co.uk

¿Sabías que...

... los tramposos de «World of Warcraft» están utilizando el programa de seguridad que instala Sony, cuando reproduces sus discos, para saltarse el programa de monitorizado de máquina (The Warden) que usa el juego para detectar a los "cheaters"?

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Agárrate que vienen curvas

COMUNIDAD · RECURSOS Y COMPETICIONES ONLINE · «TRACKMANIA SUNRISE»

Hay que quitarse el sombrero ante la ejemplar y generosa estrategia de mercado que ha emprendido Nadeo, porque desde su primer «Trackmania» se han caracterizado por crear unas demos realmente completas, sin olvidar extensiones gratuitas, tan repletas de contenido que podrían ser un nuevo título.

Las demos con más juego

Y ahora con «Trackmania Sunrise» volvemos a disfrutar de una expansión como «eXtreme» con 400 megas que contienen nuevos circuitos, modos de juego y otras jugosas novedades. Hasta tal punto llega este lema de "pruébelo gratis sin compromiso" que incluso hay una demo de esta expansión, y lleva de todo, incluso modo online multijugador y editor para crear los circuitos.

Y no te vayas todavía que aún hay más juegos gratis, porque Nadeo ha tenido la genial idea de volver a publicar una demo del original, pero reeditada con el motor gráfico de «Trackmania Sunrise», modo multijugador, nuevos modos de juego y otras optimizaciones. Si todavía no te has enganchado al pilotaje extremo de «Trackmania» no será porque no te lo ponen fácil. Y es que, ante semejante colección de demos, diversidad y calidad ténica no queda más remedio que sumarse a la gran comunidad de «Trackmania». Además, también hay una simpática versión de juego web online. Y si ya eres un fanático ya de los coches más acrobáticos del género no te pierdas las numerosas competiciones que se organizan tanto en la página oficial como en las comunidades de aficionados, hay hasta concursos de creación de coches y toda una web dedicada: "Car Park", para exhibir vuestros modelos.

LO ENCONTRARÁS EN:
http://www.trackmaniagame.com/index2.php
www.trackmania-carpark.com y www.minitrackmania.com



No te pierdas...

Novedades Live for Speed S2

Ya está disponible el parche P2 para la versión S2 de «Live for Speed». Dispone de nuevos filtros de coches y partidas para seleccionar mejor cada competición y numerosas optimizaciones.

Lo encontrarás en:
www.liveforspeed.net y www.lfs-spain.net

A Rebufo

¿F1 o prototipos?



Ya tenemos un nuevo mod que actualiza el «F1 Challenge 99-02» a la temporada de F1 recién conquistada por Fernando Alonso. Creado por Dz MotorSports Team, estamos ante la versión final de un fantástico mod que nos pone al volante del R25 del genial piloto asturiano.

Descarga: http://drzjdk.mundoserver.org /index.php?module=dp_Elinks&func= display&id_el=14 y http://virtua-lm.com/

Simplifica tu rol

Ayudas para Planescape: Torment

Los chicos del Clan DLan siguen brindándonos ayuda con títulos de rol que no han llegado traducidos a nuestro país. Esta vez, se centran en «Planescape: Torment». Bajo el nombre de PST Tweak Pack incluyen un conjunto de mejoras para hacer el juego más accesible y jugable.

www.clandlan.net/index.php ?page=academia/view&id=81

¡No te lo pierdas!

Dungeon Siege tamaño maxi



Dentro las multiples modificaciones para «Dungeon Siege», destaca el mod «Mageworld», con 184 regiones y cerca de 4.000 personajes con los que interactuar. Añádele una nueva línea argumental y verás que gracias a este fabuloso mod tienes juego para rato. ¿A qué esperas para descargarlo?

http://wench_of_woe.tripod. com/Mageworld_main.html

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

El viejo rol nunca muere

ACTUALIDAD · NOVEDADES AL ESTILO CLÁSICO

Quién no recuerda el encanto de los clásicos? Juegos como «Ultima», «Baldurs Gate», «Icewind Dale»... Ah, qué tiempos aquellos. Afortunadamente, las compañías siguen acordándose de los amantes del rol con sabor añejo, de los RPG en isométrica, –ante el empuje de la tecnología 3D– donde la historia es lo más importante, por encima de las limitaciones gráficas. Por eso, este mes te presentamos dos juegos al más puro estilo tradicional: «Morning's Wrath» y «Ashes».

Rol para darle al coco

«Morning's Wrath» está desarrollado por la compañía Ethereal Darness, un desarrollador independiente que nos propone un juego con una fuerte línea argumental. Con toques de aventura, tenemos que guiar a una princesa a lo largo de 12 mapas, utilizando 24 runas mágicas para resolver originales puzzles. En su página web, encontraréis tanto una demo como la posibilidad de descargar el juego completo por 19,95 $. En cuanto a «Ashes», se trata de un juego también a la antigua usanza, inspirado según sus creadores en «Ultima VII», «Drakken» y «Demon's Winter». Tiene un motor gráfico 3D bastante aceptable y con él intenta reproducir la atmósfera y el argumento de estos grandes clásicos. ¡Hala, ya tienes juegos con enjundia y para rato!

Ashes





Más información: ***http://ashes.lailsta.org***

Morning's Wrath





Más información: ***www.morningswrath.com***



Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino, o en un tanque? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Allied Force aterriza

COMUNIDAD » EL MANUAL DE «FALCON 4.0 ALLIED FORCE»

La aparición de «Falcon 4.0 Allied Force» supone un gran acontecimiento entre los aficionados a la simulación y no sólo rescata el mejor simulador de combate aéreo moderno jamás creado sino que lo actualiza por completo. Eso es lo que se puede decir del software... Sí, pero, ¿está a la altura el producto final?

Aquí el F-16... ¿sabes hacerlo despegar?

Tratándose de un género minoritario –lo que a veces es una ventaja– es lógico que cada nuevo juego intente reducir los costes del lanzamiento. El problema es que, en la simulación, resulta particularmente importante que el software venga acompañado de un manual muy bien documentado y con amplia información técnica. Antes esto no era un problema, en «Falcon 4.0» el manual superaba las 500 páginas pero... y ahora, ¿qué?

Con «Allied Force» la primera impresión hace saltar todas las alarmas... un pequeño librito de 58 páginas. ¿Eso es todo? Afortudamente, el Lead Pursuit ha hecho un gran trabajo de documentación, con un manual de de 710 páginas que el juego incluye en el socorrido formato PDF. No es lo mismo que en papel, claro... Y lo peor, está en inglés, el mayor inconveniente. Pero, al menos es un principio que logra sacarte el susto del cuerpo y permite sacarle partido a «Allied Force». Y es que un buen manual era lo mínimo para mantener en vuelo «Falcon». Uff... menos mal. Ahora, con una comunidad tan volcada como la nuestra, una futura traducción es más que posible. A ver, ¿quién se atreve?



MÁS INFORMACIÓN: www.friendware.es y www.lead-pursuit.com

En la carlinga



El primer vuelo en AF

Ya hemos realizado unos cuantos vuelos con el producto final y esto es lo que nos hemos encontrado en «Falcon 4.0 Allied Force». El software viene en CD y no requiere estar dentro de la unidad para jugar, aunque sí para realizar la instalación de actualizaciones. Permite volar en las variantes de Block 40 y Block 50/52 y MLU del F-16C. En lo referente al modelo de vuelo, el de «Falcon 4.0 AF» es de lo más avanzado que un PC puede recrear. La calidad de los gráficos y el sonido está puesta al día, aunque no alcanza el nivel de otros títulos actuales, como «Lock On». Puedes estar en la cabina en modo 2D –con resoluciones de 1280x1024 y hasta 1600x1200– o en modo 3D que mantienen un buen nivel gráfico pero pierden funcionalidad. Y destaca que en este modo soporta el dispositivo TrackIR (www.naturalpoint.com). Seguiremos volando y el mes que viene, más.

Lo que dice el respetable

Éxito en los WCG 2005



Fantástico tercer puesto y medalla de bronce **lograda por Eduardo Moreno, alias eDuYepp, en la competición de «FIFA 2005» de los World Cyber Games. En semifinales nuestro representante perdió contra el que se hizo con el oro, el alemán Styla. Luego se impuso al malayo Si Jaly My conseguir un bronce que sabe a oro si tenemos en cuenta que –al contrario que muchos de sus rivales– no es un jugador profesional.**

La prórroga

Saca la pizarra



Sin duda la gestión táctica en «FIFA 06» se ha convertido en un elemento esencial para ganar títulos contra la dificultad más elevada, así que aquí tienes una guía oficial interactiva online que te explica cómo sacarle el máximo rendimiento a una buena táctica ofensiva o cómo presionar al rival y defender.

Lo encontrarás en: www.fifa06.ea.com/home.asp?lang=es

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es lo que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

Salta al césped de la red

COMUNIDAD » RECURSOS ONLINE «PRO EVO 5»

Seguro que a estas alturas ya vas a toda máquina con tu liga particular en «Pro Evolution Soccer 5» pero si buscas participar en las comunidades online estás de enhorabuena porque ha nacido el primer sitio web oficial en español, el «Pro Evolution Soccer Club». Una página creada por Konami que nace con vocación de ofrecer un portal que reúne todos los recursos, ya que se ha dividido en varias secciones. Así, en "El juego" encontramos parches, solución de problemas, guías de ayuda y todo lo referente al soporte oficial. Otro apartado es "Tu Pro", con tutoriales para grabar los goles y enviarlos al concurso "golazo Konami", configuración de las conexiones online e información de los editores del juego. También está la sección "Comunidad PES" es el punto de encuentro de los aficionados.



Ligas online

El último apartado de "PES Club" es un enlace a liga oficial "Pro Evolution Soccer" , pero por desgracia se juega con la versión PS2 como plataforma. Pero no os preocupéis, porque para la versión de compatibles existen varias competiciones y ligas creadas por aficionados. El portal más reciente y también el más prometedor es "PES-Online". No tardes en entrar y apuntarte para participar con tu equipo.

LO ENCONTRARÁS EN: www.konami-pesclub.com, www.pes-online.com http://pes4.animersion.net y www.pesoccerworld.com

la comunidad

Zona Micromanía



¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. AXEL SPRINGER ESPAÑA. S.A MICROMANÍA. C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

Juego del mes

PANZERS II

Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección Review, en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es

Este mes, una vez más, hemos pasado un mal rato para elegir un juego por encima de los demás. Claro que, ojalá que todos los malos ratos fueran así, porque poder elegir entre «Panzers II», «NFS Most Wanted», «Gun» o «City of Villains»..., pues eso, que no es una cosa que pase todos los días. Al final los estrategas de la redacción han impuesto se han alzado con la victoria: hemos elegido a «Panzers II» como el mejor del mes, principalmente por la estupenda combinación que hace de realismo, jugabilidad y diversión y, también, por su excelente producción y presentación.

En cuanto al último mes, nuestra propuesta fue «Age of Empires III», pero vosotros, aunque por muy poco margen, os inclinasteis por una continuación de lujo: «Call of Duty 2».



MICROENCUESTA

World of Warcraft... ¿Sin rival?

El juego de Blizzard es el rey indiscutible del género. Es el más jugado, el mejor considerado... pero se avecinan un montón de títulos muy atractivos. ¿Por cuál apuestas tú? ¿Crees que dentro de un año seguirá sin tener competidor que le tosa? Corre a teclearnos –o a escribir con boli, que todavía vale– tu opinión. Estas son las cuatro licencias más interesantes que recibirá el género:

1. Dungeons & Dragons Online. Stormreach
2. The Lord of the Rings Online
3. Age of Conan. Hyborian Adventures
4. Warhammer Online



Hace 10 años

La resurrección de los robots

En nuestro número 13 dedicamos la portada a «Rise 2 Resurrection», la continuación de aquel «Rise of the Robots» que tanta expectación causó por el uso de gráficos prerrenderizados.



Hablábamos también de una tendencia –nos olíamos que iría a más– que estaba empezando y que hoy en día es muy común en el ocio electrónico: la participación de actores de Hollywood en muchos juegos, bien sea aportando su voz, su imagen o una combinación de ambas cosas. También nos dió por abrir un rincóncito en el que acoger cada mes a los aficionados al género de la estrategia, contarles la actualidad con detalle y ofrecerles algunos consejos para llevar sus tropas a la victoria.

Y tres juegos mostrarían su final a cualquier jugador gracias a las soluciones completas que publicamos: «Frankenstein», «Aliens» y la magnífica aventura, «The Dig».

Contactos

HOLA, SOY PABLO A. NAVARRO REYES y soy el creador de un videojuego libre y gratuito llamado «PiX Pang»: un remake del juego de recreativas «Pang». Quiero darlo a conocer, así que aquí dejo el enlace actualizado a la web del juego: ***http://pixpang.panreyes.com/web/***

Pablo Antonio Navarro Reyes (Pixel)

SOY ALEJANDRO ROMEO, CREADOR DE LA WEB **www.juegosdeldia.com**. En esta página podréis encontrar juegos amenos, divertidos y gratuitos, ideales para pasar un rato entre amigos. También podéis contar con posibilidad de enviaros juegos gratis por e-mail. Ya no tenéis excusa, si estáis aburridos es porque queréis.

Javier Romeo (info@juegosdeldia.com)

LA COMUNIDAD HISPANA DE «EVE ONLINE» EXISTE. Para conocerla, solamente hay que conectarse al canal hispano. Somos unas cuantas corporaciones hispanas. Yo estoy en Quasar Technologies, una coorporación con más de cincuenta jugadores hispanos. Puedes acceder a nuestro foro desde la página web: ***www.quasar-tech.net/forum***

Jesús Orantor

SOY UN JOVEN DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS Y BUSCO PROGRAMADORES de nivel medio para desarrollar un proyecto. Los interesados podrán contactar conmigo en la dirección de e-mail que indico aquí.

erikortega4@hotmail.com

ESTOY MUY INTERESADO EN CONSEGUIR «PRIVATEER 2: THE DARKENING» en español, ya que está descatalogado. En Internet sólo se vende en inglés. Si algún lector estuviera interesado en venderlo, puede ponerse en contacto conmigo.

jesusfranco1978@yahoo.es

QUEREMOS DAR A CONOCER NUESTRO PROYECTO: REDCODE ELECTRONIC SHORTS. Se trata de un multisquad que nace de la unión de cinco canales del mundo del gaming con un mismo objetivo: llegar a lo más alto en las comunidades de los juegos «Counter-Strike», «Counter Strike Female», «FIFA Football», «Warcraft 3» y «Dawn of War». Estamos inscritos en las competiciones más importantes de la temporada y queremos alcanzar una única meta: ¡ser los mejores! Visítanos en la web: ***www.redcode-esports.com***

El espontáneo

“En el pueblo no puedo esperar para llegar a la "civilización" y poder ver la última Micromanía.”

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es



Jose "The Crow"

Lenguas de trapo

ESTOY CANSADO DE CRÍMENES URBANOS, invasiones alienígenas, historias de guerra y de matar orcos. Estoy cansado de resolver problemas con una pistola, una lanza o una bola de fuego. No me importa que se hagan ese tipo de juegos, sino que la mayoría de juegos de PC y consola (disculpas a Will Wright y el catálogo de Nintendo DS) apenas consistan en otra cosa.

Warren Spector, presidente de Junction Point Studios

SÍ, SOY JUGADOR. Recientemente jugué «Halo 2». Mis favoritos son «The Suffering», «Hitman» y «Silent Hill»

Uwe Boll, director de "Bloodrayne" y "Dungeon Siege"

AHORA ESTAMOS TRABAJANDO EN UN RPG de fantasía llamado «Dragon Age», el sucesor espiritual de la serie «Baldur's Gate». Incorpora la mayoría de las características y jugabilidad de la serie junto con muchas otras nuevas.

Kevin Martens, co-diseñador de «Baldur's Gate II»

LOS BOSQUES Y LA HIERBA TIENEN DISTINTAS ANIMACIONES según las condiciones climáticas. También hay efectos ambientales para incrementar tu sensación de inmersión, como hojas cayendo de los árboles, mariposas volando y pájaros cantando.

Gavin Carter, productor de «The Elder Scrolls: Oblivion»

TÉCNICAMENTE HABLANDO, LOS DISEÑADORES DE JUEGOS deberían sentir terror ante la nueva generación de procesadores. ¿Tu código actual?, ya puedes tirarlo a la basura. No te servirá para crear los juegos de próxima generación.

Gabe Newell, creador de «Half Life 2».

EL TÍTULO QUE MÁS HA INFLUIDO en el diseño de mis juegos es «Sonic», de Megadrive. Es un juego simple: ve rápido y se "guay". No necesitas veinte cachivaches para disfrutarlo.

John Carmack, creador de «Doom».

EN EL DESARROLLO DE UN JUEGO te llevas muchas sorpresas. Las partidas de "comienzo rápido" de «Empire Earth II» surgieron por casualidad y ahora son una de las mejores novedades del juego.

Ian Davis de Mad Doc

LA TECNOLOGÍA HA PROGRESADO tanto que pensamos que podíamos hacer cosas muy divertidas con un nuevo «Age of Empires». Por eso lo hicimos.

Greg Street, diseñador de «AoE III»

Play2Manía

Vuelve Lara Croft.

» **En portada. Tomb Raider Legend.** PlayManía te muestra en absoluta primicia cómo será el espectacular regreso de Lara Croft a tu PS2. Una explosiva aventura que recupera lo mejor de los juegos originales de la serie «Tomb Raider» protagonizados por la heroína más famosa del videojuego.

» **Todos los bombazos de PS2 para el 2006.** Descubre los diez juegos más importantes que se estrenarán en el año que acaba de comenzar. Desde Kingdom Hearts II hasta El padrino, pasando por Tourist Trophy y Final Fantasy XII.

» **Guía coleccionable de Gun.** En este número de la revista, Play2Manía te regala una guía completa de «Gun», la estupenda aventura del Oeste desarrollada por Neversoft, en un formato especial que podrás guardar en la caja del juego.

» **¡Un regalo espectacular!** Además, consigue un impresionante calendario del año 2006 y un flamante Vídeo CD exclusivo con las imágenes y los vídeos de los mejores juegos que aparecerán estas Navidades para PS2 y PSP.



Computer Hoy Juegos

¡¡Los Sims montan sus propios negocios!!

» **Novedades espectaculares.** Te contamos todos los secretos de «Los Sims 2 Abren Negocios», la nueva expansión para entrar con tus Sims en un nuevo mundo de posibilidades.

» **Test.** 48 pruebas de compatibilidad con los juegos del momento: «Need for Speed Most Wanted», «Panzers II», «Gun», «Prince of Persia Los Dos Tronos»...

» **Juego de regalo.** Disfruta de uno de los grandes clásicos de la acción para PC, el inconfundible «Kingpin». ¿Te vas a resistir? ¿Te la vas a perder?



Nintendo Acción

El número de los regalos

» **Llévate 20 pegatinas** con los Pokémon Legendarios y dos calendarios gigantes 2006 de Pokémon y Nintendogs.

» **Participa en el sorteo** de 10 consolas DS, GameCube y GB Micro y 157 juegos con el superbazar navideño de Nintendo Acción.

» **En la revista Pokémon** segunda y última entrega de la guía de recorrido de Pokémon Esmeralda.



HobbyConsolas

Los bombazos de 2006

» **El Padrino:** Encabeza la lista de los mejores juegos que se esperan en 2006, en la que figuran también Tomb Raider Legend, Splinter Cell Double Agent, Final Fantasy XII y muchos más.

» **Call of Duty 2:** ¿Queréis saber como se viven las batallas de este juegazo en Xbox 360? Pues no dejéis de leer este análisis.

» **Especial Guías y Trucos:** Regalan una revista de 60 páginas con las guías completas de Prince of Persia 3 y True Crime 2, y una recopilación de 1100 trucos para todas las consolas.

» **Pegatinas GTA Liberty City Stories:** Para que decoréis vuestra PSP con las mejores imágenes de este juegazo.



Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Battlefield 2

A la espera de refuerzos

Acabo de comprar «Battlefield 2» pero tras arrancar la pantalla se pone en negro y sale a Windows sin explicación. Tengo una Geforce 4 Ti 4200 y un Pentium 4 a 2.8 GHz. He probado a instalar todas las actualizaciones y me da error al instalar el parche. ¿Me podéis ayudar? ■ Trino.



El problema está en la tarjeta gráfica, que no es compatible con «Battlefield 2». Aún así, hay programadores que se han puesto manos a la obra para crear un parche que permita jugar con una GeForce4 Ti como la tuya. Ten en cuenta que estos parches no son oficiales, vamos, que nadie te garantiza que todo funcione a las mil maravillas. La mejor solución pasar por comprarte una nueva tarjeta gráfica, con una GeForce 6600 o una ATI Radeon X700 tendrás más que suficiente. El parche está en la web: ***www.worthdownloading.com***

Gun

Magruder el invencible

Estoy cerca de acabarme «Gun» pero el enfrentamiento final con Magruder en el interior de la mina se me está resistiendo. He probado de todo, desde dispararle con la escopeta y el rifle, hasta activar el modo Desefundar Rápido y apuntar certeramente, pero no hay manera. ¿Existe algún truco para eliminarlo? ■ Magasahi.



Disparar a Magruder te va a servir de poco. La técnica para eliminarlo está en evitar un enfrentamiento directo y atraerle a las zonas de la mina donde hay pequeños cráteres. Cuando se aproxime a ellas lanza una carga de dinamita y del cráter saldrá una columna de fuego que dañará a Magruder. Cuando le quitado algo de energía se irá a lo alto de la mina, desde donde te lanzará cargas de dinamita. En cuanto le veas la intención, activa Desenfundar Rápido y apunta a las cargas, así el techo de la mina acabará cediendo.

AVENTURA

King Quest
Máscara De Eternidad

Contra el molino



¿Cómo puedo recoger la cuerda y el gancho que hay en el molino? ■ Alejandro Sánchez

En el molino que hay antes de llegar al del gancho encontrarás un hacha clavado en una viga, que puedes coger empujando un bloque de paja. La cuerda y el gancho del molino de agua son inaccesibles porque las palas te impiden pasar, así que corta con el hacha uno de los árboles más grandes de la orilla, para reducir el caudal y detener la rueda.

¡Cógelo con pinzas!



QUAKE 4

Un bicho difícil de matar

Estoy atascado en el Centro de Putrefacción, donde la criatura de proceso Stroyent no me deja avanzar. La rapidez de sus pinzas no me deja dispararle. ¿Qué puedo hacer? ■ *J.Murel*

Según entres en la sala semicircular escóndete tras las columnas. Moviéndote de columna en columna evitarás que te haga pedazos con sus pinzas hasta que atravieses la sala y actives el panel que hay al final. Entra por el agujero en el cristal que ha hecho la criatura y sube al piso superior, donde deberás aplicar la misma técnica. Allí se encuentra un panel que debes activar para acabar con el monstruo.

DEPORTIVOS

Pro Evolution Soccer 5

Presión dos contra uno

Durante el partido intento que dos jugadores presionen a un contrario, pero nunca lo consigo pa pesar de que tengo la configuración de mandos y asignación de botones predefinida. También intento cambiar de táctica para forzar el fuera de juego y no funciona. ¿Podéis decirme cómo realizar estas acciones en tiempo real? ■ Juan Antonio López



Para hacer un dos contra uno cambia el cursor a "controlar al jugador más cercano al rival" y deja presionado el botón de cuadrado para que un segundo jugador acuda a la presión. Para forzar un fuera de juego, ve al menú gestión de tácticas y selecciona "manual". Asigna un botón a "Fuera de juego". Mientras defiendes, pulsa L2 y el botón asignado para adelantar la línea defensiva.

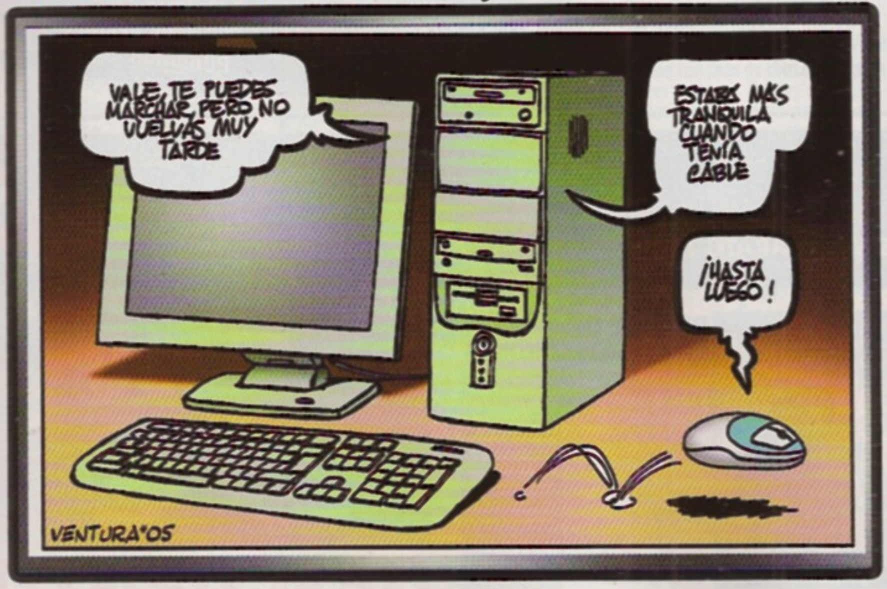
ESTRATEGIA

Civilization IV

Qué son los puentes

Cuando descubro la tecnología "construcción" me dice que puedo construir puentes, pero

Humor Por Ventura y Nieto



no veo la opción por ningún sitio... No entiendo nada. ■ Ariel



Bueno, el proceso de creación es automático. Antes de construcción, por muchas carreteras que hagas atravesar un río cuesta un turno de movimiento. Con los puentes, que insistimos, salen solos con la tecnología, consigues aplicar las bonificaciones de movimiento de las carreteras incluso al atravesar los ríos.

Rome. Total War
Parche 1.3

Tengo una duda sobre la versión 1.3 de «Rome. Total War», bueno, en realidad son todas porque quisiera saber si me podríais decir que es lo que hace el parche. ■ Alejandro Vargas



Pues son muchas; básicamente mejoran el equilibrio entre las unidades, aparte de resolver un montón de fallos del multijugador. En resumen, incrementa el poder de los lanceros contra la caballería, ajusta todas las estadísticas de carga de la mayoría de las unidades, reduce el ataque de arqueros en unidades de élite, cambia las estadísticas de los hombres con hacha egipcios y reduce el poder de fuego de carros y elefantes.

MUNDOS PERSISTENTES

World of Warcraft
¡Quiero más!

Soy fan de Warcraft y me gustaría saber para cuando «Warcraft 4» o una expansión nueva. También quería saber si bajará la cuota mensual de «World of Warcraft». ■ Javi



No están previstas nuevas expansiones de «Warcraft III» y Blizzard no ha mencionado ni media palabra acerca de «Warcraft IV». Lo que sí está en marcha es una expansión, «Burning Crusade», para «World of Warcraft». En Micromanía te contamos todo lo que se sabe de ella en un reportaje exclusivo el número anterior. La fecha prevista para su lanzamiento apunta al primer trimestre de 2006. ¿La cuota? Seguirá como hasta ahora: 12,99 €.

¿Acabarás pagando?

Guild Wars
Sin cuotas

Me he hecho con la reciente «Edición Especial de Guild Wars». Ya tengo descargado el paquete de habilidades de regalo. Pero jugando, al entrar en una ciudad me indican que debo ver a un sacerdote de Balthazar. ¿Sabéis dónde puedo encontrarlo? Quisiera pediros también si me es posible encontrar una traducción para las funciones del teclado en «Guild Wars». ■ Alejandro



Podrás encontrar sacerdotes de Balthazar en las zonas de combate entre jugadores, -también llamadas PvP- del juego. Estas son las de Arena de Ascalon, Arena de los Picosescalofriantes, Arenas de Competición y Tumba de los Reyes Primigenios. Respecto a las funciones del teclado te recomendamos que visites la página de una de las comunidades hispanas del juego, donde además de lo que buscas encontrarás otras guías que pueden resultarte útiles. *www.guildwars-hispano.com/seccion.php?p=comandos*

Guild Wars
Desheredado de la cuenta

Hace poco desinstalé «Guild Wars», para arreglar un fallo en mi PC. Cuando lo he vuelto a instalar, no me aceptaba el numero de serie ¿Cómo puedo volver a hacerme otra cuenta? Dice que ya existía una cuenta con ese número. ■ Adrià



Lo que te sucede es normal. El sistema de gestión de cuentas se realiza en los servidores, así que tus datos no se ven afectados por lo que tú hagas en tu ordenador. Es decir, no necesitas crear una cuenta nueva, bastará con que reinstales el juego y entres con tu nombre de usuario y contraseña antiguos.

ROL

Final Fantasy
¿El séptimo, en refrito?

He escuchado de que además de la película "Final Fantasy Adventure Children", Square, planea un remake o una reedición del juego «Final Fantasy VII». Soy un incondicional de la serie. ■ Alberto Lozano



La película que comentas ha salido a la venta en formatos DVD y UMD -para PSP- en Japón y la edición especial incluía una reedición del juego «Final Fantasy VII». Se trata de una reedición limitada y exacta al original, que sólo se puede conseguir con el pack especial de la película. Square ha confirmado que, por ahora, no desarrollará un remake de «FF VII», aunque sí un nuevo juego de la saga llamado «Dirge of Cerberus», inspirado en el universo de «Final Fantasy VII», con los héroes y villanos que aparecían en 1996. Pero en principio, está disponible sólo para PlayStation 2.

¿Dónde están los más buscados?

Need for Speed Most Wanted
Comunidades online

Me gustaría sabes algunas de las direcciones de comunidades online en español de los juegos de «Need For Speed» para disputar competiciones, descargar mods o apuntarme a algún equipo. ■ Alberto Bernal

En la página web de Electronic Arts, *http://es.eagames.com/pages.view.asp?id=1837* tienes un completo listado de las páginas de recursos para la saga «Need For Speed», incluyendo el nuevo «Most Wanted».



SIMULACIÓN

Midway
¿Batalla perdida?

En el E3 del año 2004 se presentó un juego mezcla de simulación naval y de combate aéreo basado en la 2ª Guerra Mundial llamado Midway que captó mi interés y que ha sido noticia varias veces en Micromanía. La fecha de lanzamiento, creo recordar, era mediados de 2005 pero no se sabe nada. ¿Qué ha pasado? ■ Román



No te preocupes, «Midway» está en marcha. Aunque en principio, el juego estaba previsto para finales de 2005 su llegada será ya a partir de febrero de 2006 pero no se ha concretado ninguna fecha. La compañía Proein se encargará de su distribución.

VELOCIDAD

Flat Out
Se busca para chocar

Me gustaría jugar partidas online multijugador pero no encuentro nadie contra quién jugar. ¿Sabéis si existe algún servidor o programa de buscador de partidas? ■ Antonio García



Si instalas el mod «Huge Flat Out» que puedes descargar desde *www.menudeimotori.com/downloads/details.php?file=234* tendrás a tu disposición un buscador de partidas, además de mejoras en la física de pilotaje y colisiones, en los gráficos, nuevas cámaras, etc.

Grand Prix 4
Actualizaciones

Estoy interesado en un simulador de la Formula 1. Lo más seguro es que compre «F1 Challenge 99-02» o «Grand Prix 4» en Internet. ¿Podré actualizarlos a la temporada actual? ■ Diego Alamo

En efecto, puedes instalar parches y mods no oficiales que actualizan ambos simuladores a la temporada actual. Para el «Grand Prix 4» te recomendamos el mod de Grand Prix 4 Spain en *www.gp4spain.com*, que además de actualizar la base de datos, mejora los gráficos. Para «F1 Challengue 99-02», en *www.sportplanet.com/emac/* tienes el parche RH2005 de Ralph Hummerich. Además hay muchos más mods por ahí... No está nada mal para no haber juegos de Fórmula 1 en PC.

Si tienes alguna duda, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@axelspringer.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



TALLER DE JUEGOS

Combate en tu campo de batalla

El Editor de Battlefield 2

Retomamos nuestro Taller de Juegos para explorar las posibilidades que ofrecen las herramientas de edición de «Battlefield 2», que permiten grandes escenarios, ejércitos nuevos y modificar vehículos fácilmente. Si eres un curtido soldado del combate en Internet, ya puedes diseñar batallas a tu medida.

Infomanía

- NOMBRE DEL EDITOR: BF2 Editor (incluido en BF2 Mod Tookit)
- IDIOMA: Inglés
- ESTUDIO: Digital Illusions
- BASADO EN EL JUEGO: Battlefield 2
- DISTRIBUIDOR: Electronics Arts
- POSIBILIDADES DE CREACIÓN DEL SDK: Creación de mapas completos, modificación de las entidades que conforman el juego.
- FACILIDAD DE APRENDIZAJE:
- CONOCIMIENTOS PREVIOS: Apto para principiantes y expertos.
- EN EL DVD: BF2 Editor, nuevos mapas y mods.
- DISPONIBILIDAD DEL EDITOR: En el DVD de Micromanía nº: 129. www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/downloads.jsp
- MÁS INFORMACIÓN: Página oficial de Battlefield 2: www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/home.jsp Tutoriales y todas herramientas necesarias para editar y crear mods.



DIRECTO Y MUY COMPLETO

Instalando un solo programa podrás acceder a todas las herramientas necesarias para crear tu propio mod.

Hace apenas unos años emprender la creación de un mod sobre cualquier juego estaba en manos de sólo algunos privilegiados: los editores de niveles y las herramientas resultaban engorrosas y complejas, además de ser muy limitadas. Además, era necesario acudir a la comunidad para encontrar otros programas complementarios, pero imprescindibles, para crear un mod. Pero eso ya es historia... Y poco después de la llegada del formidable «Battlefield 2», ya contamos con un conjunto de herramientas completísimo.

La mayor parte de las compañías con proyectos ambiciosos ven en la publicación de herramientas para la comunidad un gran recurso. Permiten ampliar el contenido de sus juegos y consiguen llegar a más público. Además, mientras que el uso de estas herramientas es cada vez más simple, también es más potente y reúnen todo lo necesario para crear un mod completo.

PANTALLA MULTIFUNCIÓN

Precisamente el editor de las herramientas de «Battlefield 2» destaca por su simplicidad. A diferencia de otros SDK, cuando instalamos el

En el laboratorio

Gmax Tools con «BF2 Editor»

LA COLABORACIÓN ENTRE DISCREET Y ELECTRONIC ARTS, te pone fácil iniciarte en la creación de modelos 3D mediante una potente herramienta: Gmax. Necesitarás instalar dos programas: el propio Gmax y el plug-in Gmax Tools para «Battlefield 2» con el que podrás importar modelos a «BF2 Editor» de manera sencilla y gratuita.



Lo encontrarás en:
- **Gmax: www.turbosquid.com/gmax**
- **Gmax Tools para Battlefield2: www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/editorial.jsp?src=gmax_tools**



▲ El mod «Jet Powered» añade unos potentes reactores a todos los vehículos del juego, con los que se pueden realizar increíbles acrobacias. El ritmo del combate se vuelve vertiginoso.



▲ El mod «BF2: Nights» transforma el sol cegador de Strike at Karkand en una oscuridad opresiva, añadiendo los combates nocturnos de los que no disponía el «Battlefield 2» original.



▲ Aunque las herramientas de «Battlefield 2» están disponibles desde hace apenas unos meses, ya existe un gran número de mapas creados por la comunidad, con planteamientos y escenarios de lo más variado.

Se acabaron las excusas, saca tiempo de donde puedas, porque nunca has tenido tan fácil crear tu propio mod. ¡En «BF2 Editor» está reunido todo, todo, lo que necesitas!

de «Battlefield 2» todo está en un sólo programa. De hecho, el propio proceso de instalación es tan sencillo que, una vez abandonadas las típicas ventanas de bienvenida, se cargará el editor sin realizar más preguntas.

Dentro del programa, una vez se comienza a trabajar con el editor no es necesario abandonarlo hasta haber completado el mod. Con un simple clic del ratón, accedes a diferentes modos de edición: editor de terrenos, editor de niveles, de animaciones, de materiales...– que de una manera sencilla y lógica van dando forma a tu modificación.

La única ausencia en «BF2 Editor» es un programa de modelado. No obstante, la colaboración entre EA y Discreet pone a tu disposición «Autodesk Gmax», un potente programa gratuito basado en «3D Studio Max», pero enfocado exclusivamente al desarrollo de videojuegos. ¿Se puede pedir más?

LO QUE HAGA FALTA

Con «Gmax» puedes crear desde simples modelos estáticos, hasta complejos vehículos animados y enormes edificios, que son después importados y manipulados directamente desde el editor de «Battlefield 2». Así, quedan cubiertas todas las necesidades creativas de la comunidad. Todos estos esfuerzos por parte de EA y Digital Illusions ya está dando sus frutos: pocos meses después de que el juego se pusiera a la venta, multitud de nuevos mapas y mods están ya a disposición de la comunidad y varios equipos están desarrollando decenas de mods con una calidad y cantidad apabullantes.

Si quieres formar parte de esta increíble producción, en las próximas páginas te echamos una mano para que puedas dar tus primeros pasos con «BF2 Editor». ■ D.M.G

LOS MODS MÁS AMBICIOSOS

Point of Existence



CUANDO HACE UNOS AÑOS SE ANUNCIÓ el mod «Point of Existence» para «Battlefield: Vietnam», muchos dudaron de que una conversión completa tan ambiciosa llegara a ver la luz alguna vez. Sin embargo, «Point of Existence» no sólo vio la luz, sino que además se transformó en uno de los mods mejor considerados y más jugados por la comunidad. Por esta razón, entre los seguidores de «Battlefield 2» se ha generado una gran expectación en torno a una nueva versión, desarrollada con «BF2 Editor».



LA NUEVA VERSIÓN DEL CONOCIDO MOD se sustenta en una historia realista y envolvente, modelos y mapas impresionantes, y jugabilidad a prueba de bombas...

La historia se centra en una crisis hipotética, en la que Ucrania comienza a invadir países de la antigua Unión Soviética, con la consiguiente participación de la ONU una vez el conflicto comienza a extenderse. El equipo tras este mod nos da una idea de hasta donde puede llegar «Point of Existence»: más de veinte desarrolladores, con programadores, diseñadores de mapas modelos y texturas, mapeadores... Incluso hay miembros cuya única misión es la de dar coherencia y realismo a todo el proyecto.

Más información en: www.pointofexistence.com

PASO A PASO

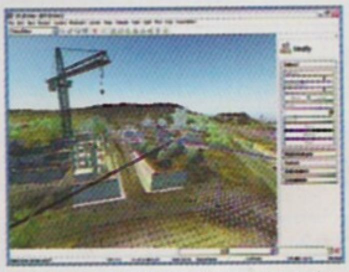
TU PROPIO CAMPO DE BATALLA EN BATTLEFIELD 2

La expansión «Special Forces», junto con este editor, promete mantener a «Battlefield 2» entre los grandes de la acción online mucho tiempo. Pero tú puedes aportar mucho...

La instalación de las herramientas de «Battlefield 2» es de lo más simple, ya que detectará y se instalara de manera automática en el directorio donde se encuentre instalado el propio juego que, por supuesto, es un requisito básico. A partir de ahí, el programa «BF2 Editor» ofrece posibilidades casi ilimitadas, sin que sean necesarios grandes conocimientos. Para tomar contacto con sus elementos principales hemos realizado este tutorial que te guiará en la creación de un mapa con «BF2 Editor».







▲ **En el portal Turbosquid, dedicado a «Gmax» encontrarás multitud de recursos, tutoriales y material. También hay Turbo Toyboxes, colecciones de modelos, estas ya, de pago.**

PASO 1: ACCESO AL EDITOR

Una vez instalado, para acceder al editor deberemos ir a **Inicio > Programas > EA GAMES > Battlefield 2 > BF2 Editor.**



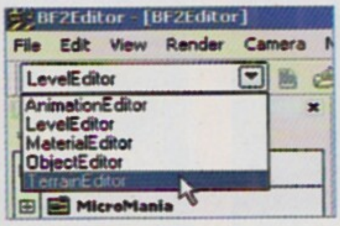
Sin embargo, si vas a usar el editor a menudo, es más simple crear un acceso directo al escritorio. La primera vez que iniciamos el editor nos aparecerá la siguiente ventana de opciones:



Aquí puedes seleccionar si lo que quieres es crear un nuevo mod o si vas a realizar cambios en el «Battlefield 2» original. De momento, y para simplificar las cosas, haz clic sobre la opción [BF2]. Al hacerlo aparecerá una nueva ventana donde hay que introducir el nombre de tu mod. Luego, pulsa [OK].

PASO 2: EL TERRENO

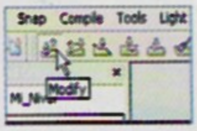
Justo debajo de **File** puedes seleccionar las diferentes secciones del editor a las que queremos acceder. Para comenzar, debes crear algún tipo de terreno sobre el que tus tropas se puedan desplazar. Para ello, selecciona [Terrain Editor]. Es importante que no lo confundas con el **Level Editor**, ya que ambos editores son muy parecidos pero el segundo sirve para introducir edificios, vehículos y otros elementos necesarios para jugar sobre un escenario construido con **Terrain Editor**.



Ve ahora a [File] y selecciona [New]. Una nueva ventana aparecerá en la pantalla, y te permitirá introducir parámetros como las dimensiones o el nombre de tu mapa. Escribe el nombre que desees en el campo **Name** y selecciona 256 en el campo **Size.**



Esto creará un mapa relativamente pequeño donde podrás comenzar a dar tus primeros pasos sin perderte. Al pulsar [OK] el editor estará unos minutos creando la base de tu terreno. El resultado será un espacio parecido a un tablero de ajedrez bajo un cielo totalmente despejado; ha llegado el momento de jugar a Dios y añadir algo de vida a ese mapa inanimado.



Para ello asegúrate primero de que el botón [Modify] está seleccionado:

Sitúa ahora el cursor sobre el terreno y pulsa la [barra espaciadora]. Verás que el **cursor** desaparece y puedes desplazarte por el mismo con la ayuda del **ratón** y de las teclas de movimiento, [W,A,S y D] (por defecto). Una vez te hayas familiarizado con la navegación por el mapa habrá llegado el momento de crear montañas. Para ello pulsa de nuevo la [barra espaciadora] y una pequeña **retícula con puntos** aparecerá en pantalla; pulsando el [botón izquierdo del ratón] elevarás el terreno en esa sección y con [botón derecho] se hundirá.



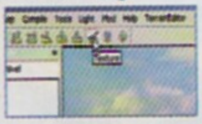
Para salir del modo edición y volver a los menús de **BF2Editor**, haz clic en la tecla [Esc]. Fíjate ahora en la ventana a la izquierda de tu terreno. Aquí puedes modificar las dimensiones de la brocha con la que afectas al terreno en [Brush size] la fuerza del trazo en [Brush strength] y otros elementos que de momento no vamos a usar.



Bien, pues una vez hayas experimentado con las posibilidades de la brocha y estés satisfecho con el aspecto que ofrece la superficie tu escenario ya estará listo para añadirle algo de vegetación.

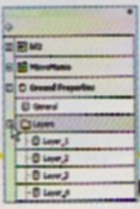
PASO 3: VEGETACIÓN

A no ser que quieras un mundo totalmente uniforme deberás crear una serie de capas de superficie, cada una para un tipo de terreno distinto. Para poder ver estas capas o **Texture Layers** mientras editas tu mapa deberás comenzar por ir a [Menú>Detail Texture Mode].



Ahora haz clic en el botón [Texture] y espera unos segundos mientras el editor completa el proceso...

Después, podrás comprobar como a la izquierda del editor, bajo la ventana de **Resources**, ha aparecido la palabra **Layers** debajo de **Ground Properties**. Si **expandes Layers** pulsando el signo [+], que se encuentra a su izquierda, tendrás a tu disposición las seis capas que puedes usar para **pintar** sobre tu recién creado terreno.



Ahora, sobre el menú desplegado, haz clic en [Layer 1] para modificar sus propiedades.

Gmax en la práctica

Breve guía de inicio

TRAS DESCARGAR GMAX, INSTÁLALO; deberás seleccionar un directorio cualquiera, aunque es recomendable tenerlo en la misma partición del disco duro donde hayas instalado «Battlefield 2».

ANTES DE PODER USAR GMAX debes registrarlo en la página *http://www.discreet.com/products/gmax/register* para que te envíen un código de activación.

A CONTINUACIÓN INSTALA EL PLUGIN el pluguin si quieres modelar para BF2. Las Gmax Tools serán instaladas automáticamente dentro del directorio de Gmax.

UNA VEZ INSTALADOS LOS PROGRAMAS, tendrás 2 iconos en tu escritorio, el "gmax" y el "BF2 Gmax Gamepack"; si quieres crear modelos para Battlefield 2, es este segundo icono el que deberás pinchar para comenzar.



Una vez hecho esto, a la derecha de la ventana **Resources** aparecerá una nueva ventana, llamada **Tweaker Bar**. Busca el campo [Color Texture] y pulsa sobre el **recuadro vacío** a su derecha: esto pondrá a tu disposición un listado bastante extenso



de texturas... Selecciona cualquiera.

La textura que hayas elegido es la que mostrará el terreno en **BF2** cuando te halles a una distancia lejana. Sin embargo, deberás especificar una textura para las distancias cortas llamada **Detail Texture** que puede ser diferente a la textura normal. Para ello, ve al campo [Detail Texture] para seleccionarla.



En la ventana **Tweaker Bar** hay muchos parámetros que puedes modificar, además de los de **Texture** y **Detail Texture.** Tal vez el más importante sea **Material**, que te permite decidir cómo reaccionarán las entidades al colisionar con esta capa: desde el sonido de los pasos de los soldados, hasta los daños que reciben los vehículos al chocar contra la misma. Selecciona el material que desees. Si no ves nada para seleccionar, asegúrate de expandir la ventana [Tweaker Bar] arrastrando sus bordes hacia la derecha. Ahora, prepárate para comenzar a pintar.

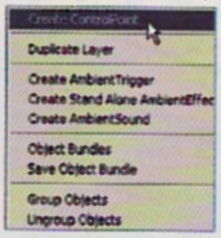
El sistema de pintado es casi idéntico al de creación de montañas y valles: a la derecha de la pantalla tienes una brocha de varias dimensiones y grados de potencia. En la parte inferior de la misma hallarás varios botones: asegúrate de pulsar el botón [1] en la sección **Texture**, y los botones [both] y [texture]. Con ello estarás especificando al editor que quieres pintar al mismo tiempo los dos tipos de texturas, **Color texture** y **Detail Texture**.



Después, puedes comenzar a pintar usando el mismo sistema que has utilizado para crear montañas. Asegúrate de usar varias **Layers** y experimentar con diferentes campos y texturas en el **Tweaker Bar** antes de abandonar el **Terrain Editor** y pasar a la última parte de este tutorial, el **Level Editor.** Asegúrate de guardar los cambios pulsando [Save].

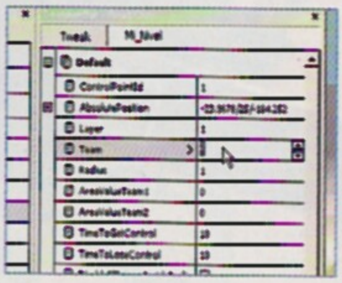
PASO 4: LAS ENTIDADES

Cuando estés satisfecho con el terreno, abandona **Terrain Editor** y entra por fin en **Level Editor**. Aunque no parece mostrar cambios significativos, ya no permite ninguna modificación en el terreno, sino que se centra en la introducción de las entidades básicas para jugar.



Lo primero que tienes que hacer es instalar algunos **ControlPoint**. Es decir, crear los lugares donde estarán las banderas que se pueden capturar en «Battlefield 2». Aunque puedes poner varios de ellos, de momento nos bastará con dos banderas, una para cada ejército. Para hacerlo navega por el terreno hasta llegar al lugar donde quieras poner tu primer **ControlPoint** y haz clic en el [botón derecho] del ratón. Del menú emergente selecciona la opción [Create ControlPoint]. En la ventana siguiente escribe un nombre para el primer ejército (por ejemplo: **Equipo_1**).

Navega de nuevo por el mapa hasta que encuentres un lugar alejado de tu primer **ControlPoint** y establece uno nuevo. Este **ControlPoint** será el del segundo ejército, (**Equipo_2**). Ahora ve a la ventana [Tweaker Bar], busca el campo **Team** y cambia el valor por defecto **1** a **2**. De está manera informamos a «Battlefield 2» de que este punto de control pertenece al segundo ejército.



Una vez creados los **ControlPoint**, deberemos indicar al editor dónde van a comenzar la partida los soldados. Para ello, clica con el [botón derecho] del ratón en las cercanías de uno de los **ControlPoint** y selecciona [Create Spawn Point]. Verás que una nueva entidad aparece en el mapa, y que ésta se halla unida al **ControlPoint** con una flecha de color amarillo. Repite la operación hasta que tengas los suficientes **Spawn Points** y después comienza el mismo proceso para el otro ejército.

Utilizando el mismo menú que has empleado para añadir los **Spawn Points** también puedes introducir **Object Spawners**. Así podrás determinar los puntos donde podrán aparecer los vehículos disponibles durante el desarrollo de la juego.

BF2 EDITOR
LOS MEJORES TRABAJOS A TU DISPOSICIÓN

AQUÍ TIENES LOS PORTALES CON MEJORES RECURSOS para obtener todo lo que puedes necesitar para crear mapas y mods de «Battlefield 2». La gran comunidad del juego te ofrece de todo: ejemplos, herramientas, tutoriales, mapas...

BF2 EDITOR

- Página principal de descarga: www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/downloads.jsp
- Descarga editor: www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/downloads.jsp#
- Tutoriales: www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/downloads.jsp#

GMAX

- Página de descarga: www.turbosquid.com/gmax
- Ayuda: http://files.turbosquid.com/Products/L567278/DX2GHGDAJB/gmax12_help.exe
- Tutoriales: http://files.turbosquid.com/Products/L567281/YVES9KYKPA/gmax12_tutorials.exe
- Librería de Texturas: http://files.turbosquid.com/Products/L567279/XQX7B3S93K/library.exe

GMAX TOOLS

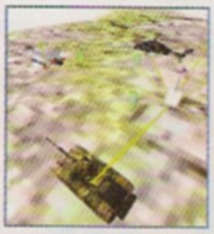
- Descarga: www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/editorial.jsp?src=gmax_tools

OTROS SITIOS WEB DE INTERÉS

- Battlefield 2 Fan Site Kit, con videos e imagenes de «Battlefield 2» www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/downloads.jsp#

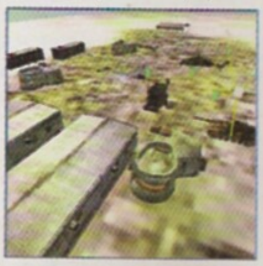
MAPAS

- Página principal de mapas de «BF2»: www.planetbattlefield.com/bf2/tweakin/maps/
- Accesos directos a otros mapas en FilePlanet:
  - Xihuang Lu Provence: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/xihuang_lu_provence.rar
  - Valley of Violence: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/xihuang_lu_provence.rar
  - Battleships: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/battleships-1.exe
  - Downhill Slalom: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/downhill_slalom.exe
  - Hamburger Hill: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/hamburger_hill.zip
  - Serivana Desert: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/serivana_desert_map.zip
  - AFD Map: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/afd_city.rar
  - Lake Assault: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/lake_assault.zip
  - El Alamein BF2: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/elalameinbf2.zip
  - Steel Thunder: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/steelthunder1.0.zip
  - Darfur: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/darfur.rar
  - Al Qud: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/al_qud.zip
  - Army Base: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/bf2map_armybase.zip
  - Assault at Singalese: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/assault_on_singalese.zip
  - Battle For Al Kahol: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/battle_for_al_kahol.rar
  - Blackhawk Hunt: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/blackhawkhunt_1.1.rar
  - Dirt Hill Arena: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/carwar.zip
  - Ebel Es Saqi: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/ebel_es_saqi-final2.rar
  - Furious and Mental: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/furious_and_mental_release.zip
  - Highway: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/bf2_highway.zip
  - Isle of Honour: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/isle_of_honor.zip
  - King of The Hill: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/king_of_the_hill.rar
  - Lost Village: www.fileplanet.com/dl.aspx?/planetbattlefield/village_lost.zip



Finalmente, a no ser que te guste jugar en grandes extensiones desérticas de terreno, no estaría de más incorporar unos cuantos edificios en tu mapa. Para ello, ve a la ventana de la izquierda, en **Resources** y abre los directorios siguientes: bf2>objects>staticobjects>military>buildings

Dentro de esta carpeta tienes decenas de edificios con los que puedes comenzar a dar forma a tu mapa. Para ello, **abre la carpeta** que desees, y **arrastra su contenido** [con el ratón] **hasta la pantalla principal del editor.** En pocos segundos podrás construir un pequeño complejo.



PASO 5: ÚLTIMOS RETOQUES

Antes de poder comenzar a jugar con tu recién creado mapa debes hacer unos últimos retoques imprescindibles...



Aquí es donde especificas qué ejércitos van a librar la contienda. Ve a la ventana de más a la derecha: **General** y busca el botón [Level Settings]. Una vez pulsado aparecerá una nueva ventana con un montón de datos dispuestos en dos columnas, una para cada ejército. De momento basta que decidas en el primer campo qué ejército quieres para cada equipo, aunque te recomendamos experimentar después con el resto de parámetros.

Ahora ha llegado el momento que estabas esperando: sal del editor, entra en «Battlefield 2» y selecciona [Multiplayer]. No funcionará en modo individual ya que no se ha creado una IA para soldados bot, aquí tendrás trabajo. Pulsa **[Create Local]**, selecciona tu nivel y escoge la opción para



16 jugadores, añádelos a tu lista de servidores y si has seguido esta guía con la disciplina de un soldado, estarás dentro de tu propio campo de batalla. ¿Estás dispuesto a seguir?

EL MES QUE VIENE: QUAKE 4
Guía rápida para crear un mod con las herramientas del juego.

1995 REVOLUCIÓN UNIVERSAL



En raras ocasiones, el cambio de ciclo de los ordenadores y las consolas ha coincidido en el tiempo. Pero así ocurrió en 1995, con el estreno de Windows 95 y la PlayStation de Sony.

Durante más de una década el sistema operativo MS-DOS, basado en órdenes de texto que debían aprenderse y teclearse, fue el único medio que el usuario tenía para comunicarse con su PC. Las primeras versiones de Windows eran simples entornos gráficos que no permitían ejecutar juegos. La dificultad de manejo de MS-DOS impedía a muchas personas usar el ordenador, sin duda una de las causas del éxito de las consolas.

Windows 95 cambió las cosas: por fin un sistema operativo fácil de manejar, con capacidad para ejecutar juegos. Además incluía novedades como las funciones multitarea, tecnología plug'n'play, e instalación automática de los juegos. Los primeros meses de vida de Windows 95 fueron muy ▶▶

Juegos inolvidables

Vocación universal

THE DIG Y VIRTUA FIGHTER

Convertidos en un fenómeno social los juegos domésticos coquetean con el cine y las máquinas recreativas, dando lugar a un puñado de rotundos éxitos.

THE DIG

● 1.995 ● LucasArts ● PC CD

STEVEN SPIELBERG HABÍA CREADO UN GUIÓN PARA SU SERIE "CUENTOS ASOMBROSOS": un asteroide estaba a punto de estrellarse contra la Tierra, pero en realidad era la puerta hacia otro mundo, en donde un grupo de astronautas quedaba atrapado. Rodarlo se salía del presupuesto televisivo, así que le ofreció la idea a su amigo Lucas, que la convirtió en videojuego: una excepcional aventura gráfica con una banda sonora inolvidable y un guión espectacular y complejo. En seguida se convirtió en un juego de culto por los aficionados a las aventuras gráficas clásicas.


The Dig


Virtua Fighter

VIRTUA FIGHTER

● 1.995 ● Sega ● Recreativa, Sega Saturn, PC

APROVECHANDO LA POTENCIA DE SU CONSOLA DE 32 BIT, SATURN, Sega trajo a nuestras casas una versión doméstica de la recreativa «Virtua Fighter», el primer juego de lucha en 3D. Renegaba de los golpes imposibles de títulos como «Street Fighter II» para ofrecer verdaderos combates de artes marciales. En el juego original los modelos de los personajes estaban creados con polígonos planos, pero enseguida salió una versión con texturas llamada «Virtua Fighter Remix», cuya versión PC fue uno de los primeros títulos con soporte para tarjetas aceleradoras de gráficos 3D.

CURIOSIDADES

«McKenzie & Co», una "aventura social interactiva", fue uno de los primeros juegos creados específicamente para las chicas, por una apropiadamente llamada compañía Games for Her.



Para publicitar el nuevo Windows 95, Microsoft se gastó unos 9 millones de euros para adquirir los derechos de la mítica canción "Start Me Up", de los Rolling Stones.





GoldenImage comercializó cosas tan curiosas como Foot Rest, una especie de plato con que se situaba bajo los pies, para producir un efecto relajante al usar el PC.

Nuevos mercados, nuevas formas de estafar para los incautos... Una empresa llamada Checkpoint ofrecía un pack de 60 juegos en CD-ROM al módico precio de 18.900 pesetas, que a vuelta de correo se convertía en... un saco de arena.



Más allá de los juegos

LOS PRIMEROS API 3D

El PC se convierte en consola

La potencia de los Pentium y las consolas de 32 bit permite la llegada de los API (Application Programming Interface) de gráficos 3D, cuyas tecnologías suponen avanzadas plataformas de desarrollo para juegos.

UN API gráfico es una colección de herramientas que se encargan de gestionar las posibilidades 3D de la CPU y la tarjeta gráfica, liberando al juego de esta tarea. El éxito de «Doom», «Virtua Fighter» o «Ridge Racer» exigía crear herramientas para que los programadores pudiesen diseñar juegos 3D de forma sencilla. BRender y OpenGL fueron algunos de los primeros API, más tarde serían superados por el dominio del estándar de Windows, Direct3D.

▲ LA REVOLUCIÓN GRÁFICA. Llegó con OpenGL, de SGI, y DirectX, de Microsoft.

FX FIGHTER y SCREAMER fueron dos de los primeros juegos en utilizar API gráficos. Como aún no existían las tarjetas gráficas 3D todo el trabajo lo hacía la CPU, así que las texturas eras simples y la pixelización, el mayor problema... «FX Fighter» era un juego de lucha que copiaba sin pudor a «Virtua Fighter». «Screamer» era un frenético arcade de coches similar a «Ridge Racer».

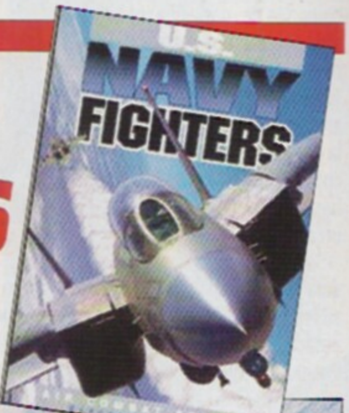




PIONEROS

LOS NUEVOS SIMULADORES

La utopía se hace más real



Los simuladores de vuelo siempre han estado muy ligados a la tecnología. Las tarjetas SVGA, el CD-ROM y los motores 3D con texturas, provocan un nuevo salto evolutivo.

▶ **EN UN SIMULADOR** tan importante es la técnica como la jugabilidad. Los últimos avances del hardware permitían incorporar a este tipo de juegos novedades técnicas tan importantes como los gráficos en alta resolución, fotografías digitalizadas para las texturas, voces... Una nueva aproximación a la realidad.

▶ **«U.S. NAVY FIGHTERS»,** de EA, ponía a los americanos al lado de los rusos para doblegar la amenaza nuclear de la recién independizada Ucrania. Fue uno de los primeros simuladores en incluir un editor de misiones y escenarios.

▶ **«FLIGHT UNLIMITED»,** de Looking Glass, se centraba en los aviones recreativos, al estilo «Flight Simulator», pero causó gran impacto al usar una técnica de mapeado de texturas con fotos de satélite, consiguiendo paisajes muy realistas –aunque muy pequeños– al volar a gran altura.


U.S. Navy Fighters


Flight Unlimited

Retromanía

¿Sabías que...

...la ambientación de «Doom», según su creador, John Romero, surgió al querer mezclar las películas "Aliens" y "Evil Dead"



▶▶ duros, debido a la incompatibilidad con los programas DOS y con muchos periféricos. «Pitfall. The Mayan Adventure», de Activision, un divertido plataformas, fue el primer juego diseñado exclusivamente para Windows 95.

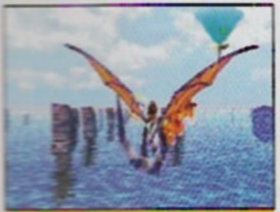


▶ Pitfall. The Mayan Adventure

LAS CONSOLAS DESPEGAN

El otro gran acontecimiento del año es la presentación de la PlayStation de Sony. Equipada con un hardware versátil, un precio ajustado, juegos muy comerciales y una gran campaña de marketing, se hizo la más popular. Sus primeros lanzamientos, «Tekken» y «Battle Arena Toh Shin Den», dos espectaculares arcades de lucha, y «Ridge Racer», la conversión de una recreativa de coches, superaba en gráficos al PC, hasta la llegada de las tarjetas 3D, un año después.

Sega también presentó su consola Saturn, con conversiones de sus recreativas, «Daytona USA», un arcade de coches, y «Panzer Dragoon», en el que manejábamos un dragón, pero su escaso catálogo y el retraso de sus juegos estrella no la permitieron cuajar.



▶ Panzer Dragoon. Saturn

GÉNEROS QUE CRECEN

De vuelta a los ordenadores, la estrategia en tiempo real se hace de lo más popular, con juegos más dinámicos y sencillos de manejar, como «Warcraft», de Blizzard, con su ambientación fantástica, y «Command & Conquer», de Westwood Studios, con su toque militar.

Los juegos por turnos también siguieron dando guerra, con mitos como «Panzer General», de SSI, y «X-COM», de Microprose. Bullfrog, como siempre, iba a lo suyo, causando una revolución con el genial «Magic Carpet», en el que conquistábamos castillos a bordo de una alfombra voladora. Y tampoco podemos olvidarnos del divertido «Lemmings 3D».

Otro género que se expande es la aventura. Durante la primera mitad de los noventa las aventuras gráficas coparon las ventas, representadas en 1.995 por «Full Throttle», de LucasArts, con el que encarnábamos a un motero; «Mundodisco», basada en la famosa saga de libros; «King's Quest VII», de Sierra, ahora en dibujos animados; y «Lost Eden», de Cryo, una evocadora historia de dinosaurios.



▶ Full Throttle

Pero desde el estreno de «Alone in the Dark» las aventuras de acción toman el relevo, con clásicos como «Ecstatica», realizada con elipsoides; «Bioforge», de Origin, un "thriller" futurista con el primer personaje 3D texturizado; y «Little Big Adventure», de Adeline, que clonaba el universo de Mario, a la francesa. «Fade to Black», de Delphine, iba un paso por delante, al cambiar los fondos en 2D por escenarios en 3D.

FINAL EXPLOSIVO

Las últimas líneas de nuestro resumen las dedicamos a los juegos de acción. La influencia de «Doom» se deja sentir en clónicos como «Rise of the Triad» y «Dark Forces», el primer arcade 3D de Star Wars, y otros intentos más originales como «Descent», una nave espacial avanzando por túneles. Son el preludio de lo que nos traerán las inminentes tarjetas 3D. ■ J.A.P.

El Retro-TOP

LOS PRIMEROS ÉXITOS EN 3D

● 1.995 ● Acción, lucha y aventuras en 3D

La revolución de «Doom» en los ordenadores y las conversiones de las recreativas en las consolas se refleja en la tecnología con la llegada de los llamados motores 3D, aplicados a todos los géneros. Al principio estaban generados por software, así que la CPU debía encargarse de todo: gráficos, sonido, respuestas del jugador, I.A. de los enemigos... Los primeros títulos empleaban texturas en baja resolución y las siluetas estaban plagadas de dientes de sierra, pero aún así encantaban y abrieron el camino para una evolución técnica increíble.



▲ TEKKEN. PLAYSTATION. Un divertido juego de lucha que marcó una época y ayudó a vender miles de consolas.

Antes... y ahora

NEED FOR SPEED VS NEED FOR SPEED MOST WANTED

NEED FOR SPEED

● Electronic Arts ● 1.995
● PC, consolas de 32 bit

LA SAGA DE JUEGOS DE VELOCIDAD más popular del momentó fue inaugurada hace diez años con «The Need for Speed». Con un diseño arcade, alcanzó el éxito gracias a la fidelidad con que se recreaban los mejores modelos de las marcas punteras –Dodge Viper, Lamborghini, Ferrari, Porsche, Corvette–, así como la posibilidad de explorar carreteras y esquivar a la policía. Podías elegir la hora del día para conducir e incluía escenas de video entre fases.



¿QUÉ LE FALTABA?
Más coches circulando, el tuning, modos multijugador y la opción de elegir la ruta.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

● Electronic Arts ● 2.005
● PC, PS2, Xbox, GameCube, Xbox 360



LOS JUEGOS DE CARRERAS [illegible] tan por la conducción nocturna, [illegible] acción y el tuning. Puedes [illegible] tu antojo y participar en [illegible] ras, pruebas de habilidad, [illegible] medida que vences a tus rivales [illegible] dinero que puedes invertir en [illegible] caciones para tus coches, [illegible] mecánicas. Técnicamente, [illegible] en la vanguardia de lo que [illegible]

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
Antes no tenías que aprenderte [illegible] y podías conducir de día...

Hechos para recordar...

LA HISTORIA DE MICROMANÍA

LA EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA tiene su reflejo en las publicaciones que hablan de ella y Micromanía, siempre al pie del cañón desde que se estrenaron los videojuegos en España, no es una excepción. 1.995 fue un año importante en nuestra particular historia: cambiamos de Época, regresando a un formato más estándar de revista. También inauguramos nuevas secciones y regalamos nuestro primer CD repleto de demos. ¡Toda una revolución en su momento!



▲ LOS 8 BIT [illegible]
Dinamic [illegible] arcade bélico [illegible] logía de «Army [illegible] intentó con [illegible] un sencillo [illegible]

Cambio generacional



▲ FADE TO BLACK. PC, PLAYSTATION. La primera aventura de acción totalmente en 3D. El precursor de «Tomb Raider».



▲ COMMAND & CONQUER. PC, CONSOLAS DE 32 BIT. El gran pionero de la estrategia en tiempo real.



▲ MAGIC CARPET. PC, CONSOLAS 32 BIT. Revolucionario, original y muy divertido. Una obra maestra de Peter Molyneux.

Las máquinas

REVOLUCIONARIAS

No eran las primeras consolas de 32 bit, pero sí las que más repercusión alcanzaron. Después nada ha sido comparable. Sus juegos en 3D cambiaron los videojuegos, acompañando la aparición de las tarjetas 3D para PC.

▶ Sony PlayStation



◀ LA REFERENCIA. Gracias a una audaz campaña de marketing Sony convirtió a su primera consola en la más popular de la historia, con juegos míticos como «Gran Turismo» o «Final Fantasy».

● Ciclo de vida: 1.995-2.000 ● CPU: RISC R3000A a 33 MHz ● Memoria: 2 MB ● Resolución: 256x224 y 16 millones de colores ● Soporte: CD-ROM

▶ Sega Saturn

▶ LA ALTERNATIVA. Tras las ampliaciones para Megadrive, Sega adelantó el lanzamiento de su consola de 32 bit, pero fue rápidamente noqueada por PlayStation.



● Ciclo de vida: 1.994-2.000 ● CPU: Hitachi SH2 RISC 28,6 MHz ● Memoria: 2 MB ● Resolución: 320x224 y 16 millones de colores ● Soporte: CD-ROM

▶ 3DO Blaster



◀ UNA CONSOLA DENTRO DEL PC. Creative Labs presentó esta curiosidad, una consola 3DO convertida en tarjeta, que se insertaba en el PC. No tuvo éxito por el propio declive de la máquina original.

● Ciclo de vida: 1.993-1.998 ● CPU: ARM60 RISC 12.5 MHz ● Memoria: 2 MB ● Resolución máxima: 640x480 16 millones colores ● Soporte: CD

▶ Nintendo Virtual Boy

▶ LA CURIOSIDAD. Esta portátil con forma de gafas permitía jugar a verdaderos juegos en 3D. Era muy incómoda, ya que se apoyaba en un trípode. No tuvo éxito, por eso no llegó a Europa.



● Ciclo de vida: 1.995-1.997 ● CPU: NEC V810 a 20 MHz ● Memoria: 1,5 MB ● Resolución: 384x224 monocromo ● Soporte: cartucho

Y ADEMÁS EN... 1995

» *Llegan los primeros proveedores de Internet,* como Teleline o Game Connection y así se establece una tecnología que cambiará los hábitos de la sociedad. A mediados de 1.995 se inauguró el primer cibercafé, en Barcelona.



» *Los sistemas grabables de almacenamiento* experimentaron una espectacular evolución en 1.995, con la presentación de los populares discos ZIP de Iomega, poco mayores que un disquete pero con capacidad para almacenar 100 Megas.



» *Los altavoces Vivid 3D* fueron unos de los primeros en simular el efecto Surround, utilizando diversos trucos sonoros. La llegada de las verdaderas tarjetas de audio 3D con 5.1 canales aún está lejos.





◀ LA FIEBRE DE ADAPTAR JUEGOS AL CINE: la película "Street Fighter" estaba basada en el ya clásico arcade de lucha. Entre su reparto, estaban las estrellas Jean-Claude Van Damme, Raúl Juliá y la cantante Kylie Minogue.



◀ EL 80 DE LA SEGUNDA ÉPOCA, con portada para «Legend of Kyrandia III», es el encargado de cerrar una etapa. Se abandona así el tamaño periódico que había convertido a Micromanía en la revista más grande del mundo.



◀ EL NÚMERO 1 DE LA TERCERA ÉPOCA, con portada para «Full Throttle», inaugura las nuevas secciones mensuales, como El Club de la Aventura, un lugar de encuentro para los fans del género más popular del momento.



▲ «SYSTEM SHOCK», de Origin, fue el primer juego con soporte para los cascos de realidad virtual caseros, los modelos CyberMaxx y VFX1. Nunca llegaron a popularizarse... Eran muy caros.

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

Asus EN7800 GTX

En el Olimpo de los gráficos 3D

TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA • 649 €
Más información: ASUS • http://es.asus.com

Si has sido muy, pero que muy bueno este año ya puedes pedirles a los reyes esta tarjeta 3D, **la más potente del mercado** puesto que integra la GPU nVidia **GeForce 7800 GTX**, pero con **512 MB** de memoria gráfica GDDR 3. Imagínate jugar a títulos tan exigentes como «F.E.A.R» a **1600x1200 píxeles de resolución**, con los sombreados volumétricos al máximo, filtrados anisotrópicos y de antidentado de múltiples capas para que la **definición** sea como la de una imagen **real** y **todos los efectos gráficos activados**.

Con respecto a los modelos de 256 megas, nVidia ha introducido algunas modificaciones, como aumentar de 256 a 512 bit el bus interno de datos, por lo que estamos ante una tarjeta gráfica con arquitectura interna de 512 bit. Además, el procesador gráfico 7800 GTX ha visto incrementada su velocidad de reloj hasta los 550 MHz por los 430 MHz del modelo estándar. Fabricado en proceso de 110 nanómetros integra más de 304 millones de transistores y dispone de **24 canales de renderizado de píxeles y 8 unidades de sombreado de vértices** que duplican el rendimiento de la anterior generación GeForce 6800 Ultra.

El rendimiento supera lo visto hasta la fecha en las pruebas realizadas con «3D Mark 05». Pero es en los juegos, al establecer la máxima resolución, con filtrados y efectos gráficos activados cuando se aprecia toda su potencia. Como dispone de 512 megas de memoria gráfica interna GDDR 3 funcionando a 1.7 GHz puede almacenar **mayor cantidad de texturas en alta resolución**, para que el procesador gráfico acceda a ellas directamente. ■



LAS CLAVES
- 512 megas de memoria gráfica GDDR 3.
- GPU GeForce 7800 GTX a 550 MHz, tope de gama.
- Interfaz PCI Express con soporte de SLI.
- Soporte por hardware de DirectX 9.0c.
- Avanzada arquitectura interna de 512 bit.

INTERÉS

Logitech Formula Force Ex

Malabarismos sobre cuatro ruedas

VOLANTE Y PEDALES DE GAMA MEDIA • Precio: A consultar
Más información: Logitech • www.logitech.com

Si te pasas las horas frente a juegos de velocidad, toma nota de este conjunto. Su diseño **está realizado sin costuras ni juntas**, lo que le proporciona una gran durabilidad para el agresivo pilotaje que exigen juegos como «Most Wanted». Dos capas de goma recubren todo el aro del volante para aumentar el confort e impedir la sudoración. Tiene **dos levas tras el volante** para el cambio de marchas, **12 botones** programables y un **D-Pad** para navegar por los menús del juego o controlar las vistas de la cámara subjetiva. El realismo de control es sobresaliente gracias a la precisión del volante y los pedales, así como a los efectos **Force Feedback** de última generación. ■



◄ Dispone de un sistema muy fiable de fijación a cualquier mesa.

LAS CLAVES
- Volante en goma de una sola pieza de cómoda sujeción.
- D-Pad y 12 botones programables.
- Tecnología de vibración realista.

INTERÉS

Genius Ergo R5000

Control total

RATÓN ÓPTICO INALÁMBRICO DE GAMA MEDIA • 39,95 €
Más información: Genius • www.genius-kye.com

Los juegos de acción tienen cada vez más controles adicionales y para poder tenerlos todos a mano este ratón óptico **inalámbrico** tiene nada menos que **10 botones programables**. Así que ya te puedes olvidar del teclado para acciones como saltar, agacharse o asomarse. Su sensor **óptico de 800 dpi** asegura una correcta precisión del puntero en cualquier situación y la **rueda tiene un tacto ideal** para asignarle la función de la mira telescópica. En la unidad receptora de radiofrecuencia está el cargador de las pilas y permite recargarlas mientras se usa el ratón, con el que se entregan dos pares de pilas recargables para que siempre tengas baterías de reserva. ■



◄ Disponible en tres colores, el diseño es atractivo además de ergonómico.

LAS CLAVES
- 10 botones programables.
- Sensor óptico de 800 dpi.
- Tecnología inalámbrica por radiofrecuencia.

INTERÉS

Creative Gigaworks Progamer G500

La quintaesencia del sonido

ALTAVOCES 5.1 DE GAMA ALTA · Precio: 229
Más información: Creative · *http://es.europe.creative.com*

Un conjunto de altavoces 5.1 que viene a ocupar el hueco que había entre los veteranos MegaWorks 550 THX con sus devastadores 500 W de potencia total y los Inspire T5900 con sus 75W de potencia total, porque entrega 36 W por cada uno de sus cinco altavoces satélites y 130 W por el "subwoofer", lo que suma una **potencia total de 310 W**, una cifra ideal para ofrecer un sonido con impacto en toda la gama de frecuencias y **sin distorsión a un volumen elevado**, sin olvidar una sobresaliente calidad de sonido **con certificación THX**.

La novedad más destacada de los ProGamer G500 es la utilización Bass-Reflex, una tecnología empleada comúnmente en los altavoces de alta fidelidad y que consiste en que cada altavoz lleva un puerto de salida de aire para que las vibraciones producidas en la membrana generen un efecto de resonancia dentro de la caja que luego es liberado hacia el exterior por estos puertos, lo que genera un **impresionante efecto acústico** de realza de las sonidos medios y graves, sin olvidar la generación perfecta de sonidos ultragraves. ■



► **En el mando a distancia hay un control de volumen independiente para cada canal.**

LAS CLAVES
- Altavoces con tecnología "Bass-Reflex".
- 310W de potencia total y certificación THX.
- Excelente relación precio/calidad de sonido.
- Mando a distancia por cable con salida para auriculares.

INTERÉS

Saitek P2600 Rumble

No dejes ni uno



▲ **Diseño agresivo y ergonomía para un uso intensivo en FPS o simuladores deportivos.**

GAMEPAD DE GAMA MEDIA · 34,95 €
Más información: Corporate PC · www.corporate-pc.com

Sí, ya sabemos que controlas los juegos de acción en primera persona con el teclado y el ratón, pero aquí tienes un pad creado para ellos. Al pulsar la **tecla FPS cambia la configuración** de los mandos y controlarás el movimiento de tu personaje con el **D-Pad** de ocho direcciones y el punto de mira con la **palanca analógica** derecha. La verdad es que requiere un poco de práctica, pero la precisión de control es muy elevada y otorga mayor flexibilidad que el habitual control con teclado y ratón. Y además también consigue incrementar el realismo gracias a los **efectos de vibración**, en los juegos con soporte de Force Feedback. Tiene cuatro botones gatillo, seis botones frontales de gran precisión y ambas palancas analógicas se pueden pulsar como botones adicionales. Se conecta por USB y es totalmente programable. ■

LAS CLAVES
- Modo de control para los juegos de acción.
- Palancas analógicas con función de botón al pulsarlas.
- Efectos de vibración Force Feedback.

INTERÉS

Viewsonic VA1912W

No lo pierdas de vista

MONITOR TFT PANORÁMICO DE 19 PULGADAS · Precio: 370 €
Más información: ViewSonic · *www.viewsoniceurope.com/es*

Si te has decidido a cambiar tu viejo monitor CRT por una pantalla plana TFT puedes hacerlo a lo grande con este modelo de ViewSonic con altavoces integrados, porque además de sus 19 pulgadas tiene **formato panorámico en relación 16/10** para disfrutar de los juegos y de las películas en DVD que admiten este formato de imagen. Gracias a la tecnología ClearMotiv consigue un tiempo de respuesta de 8 ms para visualizar las imágenes de los juegos sin ralentizaciones. Alcanza una resolución de 1.440x900 píxeles con una relación de contraste de 500:1 y brillo de 300cd/m2. Tiene entradas analógicas, entrada digital DVI, es compatible con el formato de color SRGB. ■



▲ **Imágenes espectaculares en formato de cine.**

LAS CLAVES
- Formato de imagen panorámico 16/10.
- Tiempo de respuesta de 8 ms.
- Buena relación calidad/precio.
- Altavoces integrados.

INTERÉS

Qware Dolby HS-004

Multicanal a todas horas

AURICULARES 5.1 · 49,95 € · Más información: Herederos de Nostromo
www.hnostromo.com

Unos auriculares que van más allá del sonido estéreo al integrar unidades independientes para los canales central, frontales, envolvente y subwoofer para que no perdamos detalle del **sonido 5.1**. La sensación de sonido posicional no es como la de un conunto de altavoces pero sí permite obtiene una **atmósfera de sonido más inmersiva** que con auriculares estéreo. Dispone de una **caja de conexiones externa** que es fácil de conectar a las salidas multicanal de la tarjeta de sonido. En el cable está el mando de control de volumen con nivel independiente para cada canal, un **selector de modo estéreo o 5.1** y una salida para conectar otros auriculares. ■



◄ **El aro ajustable y la goma extensible de fijación permiten llevarlos cómodamente durante horas.**

LAS CLAVES
- Sonido 5.1.
- Control de volumen independiente para cada canal.
- Efecto de reverberación para subgraves.

INTERÉS

Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

Placas base

ASUS A8N32SLI Deluxe • La mejor base para tu hardware

199 € • Más info.: ASUS • http://es.asus.com

Basada en el chipset nForce4 SLI X16 para Ahtlon64/X2 de nVidia tiene la novedad de permitir instalar dos tarjetas en modo SLI con PCI Express de X16 canales en lugar de los X8 de las placas SLI normales. El chipset es refrigerado por un sistema de disipación pasiva efectivo y silencioso. Además, integra una controladora Serial ATA para instalar discos duros en RAID a 3 GB/s y sonido multicanal 7.1.



Procesador

AMD Athlon 64 X2 3800+ • 64 bit y doble núcleo



339€ • Más información: AMD • www.amd.com

Ya han bajado de precio los procesadores Athlon 64 de doble núcleo y, más que nunca, merece la pena dar el salto a los 64 bit para potenciar el funcionamiento bajo multitarea y estar preparado para futuros juegos que sí aprovecharan esta funcionalidad. Fabricado en proceso de 90 nanómetros y con la novedad del incremento de la caché L2 hasta 1 MB. Un procesador que marca un salto tecnológico real y no sólo más velocidad.

Tarjeta Gráfica

Aopen Aeolus 7800GT • Absolutamente nVidiable

369 € • Más información: Aopen • http://spain.aopen.com.tw/

Integra el nuevo procesador nVidia GeForce 7800 GT, lo último en aceleración 3D con 20 canales de renderizado y una potencia de cálculo que dobla a la anterior generación GeForce 6800. Soporta por hardware el avanzado motor de sombreado "Shader Model 3.0" de DirectX 9.0c y dispone de nuevos motores para generar texturas de alta definición. ¡Lo tiene todo!



Tarjeta de sonido

SoundBlaster X-Fi XtremeMusic • Nueva generación



129 € • Más información: Creative • http://es.europe.creative.com

Nueva generación de tarjetas de sonido de Creative con el procesador de sonido X-Fi, tan potente como un Pentium 4 y que supone un gigantesco salto en aceleración de audio 3D con 7.1 canales. Tus juegos irán más rápidos, sonarán de cine en 24 bits de resolución y certificación THX. Y si por las noches tienes que usar auriculares, prepárate para un sensacional efecto "surround".

Teclado y ratón

Zboard • Un teclado para cada juego

59.95 € (24.95 € cada plantilla) • Info.: Zboard • www.4frags.com www.montatupc.com

Un teclado con membrana intercambiable creado para los juegos por la especial disposición de las teclas –membrana WASD para los FPS o membrana QWERTY para uso normal– y por la posibilidad de añadirle plantillas específicas para títulos como «Doom 3», «World of Warcraft», «EverQuest 2» y otros muchos más.



Altavoces

Creative Inspire T7900 • La caja de los truenos



119 € • Más información: Creative • http://es.europe.creative.com

Para sacar partido de las tarjetas de sonido 7.1 hay que instalar un conjunto de altavoces del mismo formato como este modelo de Creative, que destaca por incorporar el diseño de dos vías separadas (tweeter y cono de medios) en los tres altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido.

Alternativas

ABIT NI8 SLI

179 € • Mas información: Abit • www.abit.com.tw/page/sp/index.php

Si apuestas por Pentium, esta placa base con chipset nForce4 SLI Intel Edition te permitirá instalar dos gráficas en SLI. Dispone de una eficaz refrigeración, sonido 7.1 y soporte de doble núcleo.



ASROCK 939 DualSATA2

69 € • Más información: ASROCK • www.asrock.com

Por fin una placa para Athlon 64 X2 que permite conservar tu vieja aceleradora 3D puesto que integra un puerto AGP, pero también un puerto PCI Express para futuras actualizaciones. ¡Una idea genial!



Intel Pentium D Processor 830

349 € • Más información: Intel • www.intel.com

Al igual que AMD, Intel ha rebajado los precios de sus procesadores de doble núcleo que ya son una magnífica opción por sus posibilidades futuras. Dispone de 2 MB de caché L2.



AMD Sempron64 3000+

83 € • Más info.: AMD • www.amd.com

Los nuevos Sempron para zócalo 754 ya son compatibles con 64 bit. Fabricado en proceso de 0.13 micras y dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 200 MHz.



ASUS Radeon EAX1800XL

399 € • Más información: ASUS • http://es.asus.com

Ya esta aquí la nueva generación de procesadores de ATI, la serie X1K, que en su tope de gama, el Radeon X1800, dispone de la versión XL, más asequible que la XT y con lo último en 3D.



MSI NX6800TD-128

159 € • Más info.: MSI • www.msi.com.es

Si lo que necesitas es actualizar tu gráfica AGP, pero no quieres cambiar de placa base, aquí tienes una buena opción con el chip GeForce 6800 y 128 MB de memoria gráfica.



SoundBlaster Audigy 2 ZS

80 € • Más información: Creative • http://es.europe.creative.com

Con la llegada de la nueva gama X-Fi es un buen momento para hacerse con una Audigy 2 con certificación THX y sonido 7.1 del máximo nivel.



Terratec Aureon 7.1 Dolby

59 € • Más información: Terratec • www.terratec.net

Un modelo con sonido 7.1 muy asequible y que cuenta con la gran ventaja del Dolby Digital Live que convierte cualquier sonido al formato Dolby.



Siatek PC Gaming Mouse

33 € • Más información: Saitek • www.saitek.com

Un ratón óptico con una sensibilidad de 1600dpi y diseñado para que los "gamers" arrasen en los FPS gracias a su extraordinaria velocidad y precisión. Cuenta con 6 botones ideales para el disparo.



Logitech G5 Laser Mouse

79.99 € • Más información: Logitech • www.logitech.com

Un ratón óptico por láser creado por Logitech pensando en los juegos de acción 3D, pues alcanza los 2000 dpi y asegura un movimiento ultrarrápido y muy preciso.



Creative GigaWorks S750

430 € • Más info.: Creative • http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento, un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



QWare HS-004

49.95 € • Más información: H. de Nostromo • www.hnostromo.com

Auriculares que no pierden detalle del sonido multicanal 5.1 gracias a que incorporan unidades independientes para los canales frontales, central, traseros y subwoofer.



¿Está al día tu PC?



Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

Componente	Presupuesto
Placa base: Con chipset nForce4 SLI 32X	199 €
Procesador: Athlon 64 X2 4800+ 2 GB caché	949 €
RAM: 2 GB DDR2 667 MHz	490 €
Tarjeta gráfica: 2 tarjetas GeForce 7800 GTX en modo SLI	900 €
Tarjeta de sonido: Creative SB X-Fi Elite Pro	349 €
Disco duro: 2 discos Serial ATA/150 a 10.000 rpm en modo RAID	380 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Plextor 716 Serial ATA	129 €
Monitor: Benq FP231W. TFT 16/9	1.269 €
Altavoces: Creative Gigaworks S 750	430 €
Ratón y teclado: Teclado Zboard y ratón Logitech G7	160 €
Periféricos: Thrustmaster Ferrari F1	220 €
TOTAL	5.524 €

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

Componente	Presupuesto
Placa base: ASUS A8N32 SLI Deluxe	199 €
Procesador: Athlon 64 X2 3800+	339 €
RAM: 2 GB de memoria DDR a 400 MHz	160 €
Tarjeta gráfica: Asus Extreme N 7800 GT	374 €
Tarjeta de sonido: SoundBlaster X-Fi XtremeMusic	129 €
Disco duro: Western Digital Caviar SE WD1600JD	69 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Plextor 716 Serial ATA	129 €
Monitor: Philips 109 B60	169 €
Altavoces: Creative Inspire T7900	119 €
Ratón y teclado: Zboard+Saitek PC Gaming Mouse	110 €
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	20 €
Saitek X52 Flight Control System	149,95 €
Thrustmaster Rally GT	129 €
TOTAL	2.144 €

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

Componente	Presupuesto
Placa base: con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P	60 €
Procesador: AMD Sempron 3000+ o Celeron D 330 GHz	70 €
RAM: 1 GB de memoria DDR a 333 MHz	40 €
Tarjeta gráfica: chipsets nVidia GeForce 6600 o ATI Radeon X600	120 €
Tarjeta de sonido: PCI con aceleración sonido 3D	20 €
Disco duro: 80 GB Ultra/ATA 100	39 €
Lector DVD: DVD 10X	15 €
Grabadora: Grabación DVD-R a 4x	35 €
Monitor: CRT 17 pulgadas pantalla plana	90 €
Altavoces: Conjunto 5.1	35 €
Ratón y teclado: Logitech Internet Pro	16 €
Periféricos: Saitek P880 Dual GamePad	14 €
TOTAL	554 €

Recomendado Micromanía

Joystick



Saitek X52 • Pilotaje seguro y certero

149,95 € • Más información: Corporate PC
Tel: 93 263 48 18 • www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación.

Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

22,90 € • Más información: Herederos de Nostromo
www.hnostromo.com

Un gamepad tan asequible como completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 06», «PES 5» o «NBA Live 06», un D-Pad de magnífico tacto y precisión en las 8 direcciones ideal para los movimientos diagonales imprescindibles en los juegos deportivos, 12 botones programables y dos gatillos progresivos que permiten ser más preciso en disparos a puerta y pases.



Volante



Thrustmaster RallyGT Force Feedback Pro • Quema el asfalto

129,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Si aspiras al máximo control de tu bólido de competición aquí tienes el primer conjunto de volante y pedales con 5 ejes analógicos progresivos para que puedas controlar el embrague del cambio de marchas, el freno de mano con mayor tacto o realizar maniobras de punta-tacón.

Monitores

Philips 109B60• ¡Ahora verás!

169 € • Más información: Philips • www.philips.es

No hay nada como un clásico monitor CRT para jugar y ahora que han bajado tanto los precios ante el empuje del TFT, es el momento de hacerse con una pantalla 19 pulgadas con tecnología LightFrame y pantalla plana real para jugar a una resolución de 1600x1200 píxeles. Su calidad de imagen es excelente con un tamaño del punto de 0.23 mm. Además, cumple con la normativa TCO03.



Alternativas

Thrustmaster Top Gun AfterBurner II

69,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Asequible conjunto de palanca y acelerador HOTAS que pueden separarse para mayor comodidad. Ambos disponen de mecanismos de alta precisión.



Saitek ST90

19,95 € • Más info.: Corporate PC
Tel.: 93 263 48 18
www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Una palanca de vuelo que destaca por un sistema de anclaje tan original como infalible y que además destaca por la precisión de su eje de rotación y por la robustez del muelle de centrado. Tiene un acelerador digital, 2 botones y gatillo.



Logitech Rumblepad II

24 € • Más información: Logitech
www.logitech.com

Con un D-Pad diseñado para dar mayor precisión a los movimientos diagonales, dispone de 10 botones en configuración de 6 frontales y 4 en los gatillos, sin duda la opción más ergonómica para los simuladores deportivos.



Thrustmaster Wireless Dual Trigger

59,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende de este modelo es el magnífico tacto de su D-Pad. Como no necesita cables permite disfrutar a tope de los juegos.



Logitech MOMO Racing

149 € • Más información: Logitech
Tel: 91 375 33 68 • www.logitech.com

Ahora es un poco más asequible este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la extraordinaria calidad de los materiales. La palanca de cambio es robusta como pocas.



Speed Link 4in1 Force Feedback

67 € • Más información: 4Frags
www.4frags.com

Si eres fanático de los simuladores de rally aquí tienes este conjunto con un módulo independiente de freno de mano y palanca de cambios de lo más realista.



ViweSonic VX724 Xtreme

380 €
Más información: ViewSonic
www.viewsonic.com

Nuevo récord de tiempo de respuesta, sólo 3 ms, para que puedas jugar sin ralentizaciones ni efectos fantasma gracias a la tecnología Xtreme. Además, tiene una excelente calidad de imagen.



Benq FP231W

1269 €
Más información: Benq
www.benq.es

Si puedes tirar la casa por la ventana aquí tienes un impresionante monitor TFT de 23 pulgadas y en formato panorámico 16/9. Vamos, que cualquier imagen que visualice será todo un espectáculo.



Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

PLACAS BASE

Puertos USB fantasma

Los dos puertos USB de mi nueva placa base vienen en cables sueltos. He realizado las conexiones a los puertos de la placa siguiendo las instrucciones, pero no me funcionan. Instalo los controladores del CD pero Windows no reconoce el dispositivo. ¿A qué puede ser debido? ■ José Miguel Romero



Debes entrar en la BIOS pulsando F2 o Supr durante el testeo de arranque. Ve el menú "Advance" y luego selecciona "Integrated Peripherals", donde debes buscar "USB Controllers" y "USB Onboard" y entrar en las opciones para habilitarlos en sus versiones V 1.1 y 2.0. Si siguen sin funcionar, actualiza los controladores de la placa base y, si existen, también los de la BIOS.

TARJETAS GRÁFICAS

Eliminar aristas

Tengo una GeForce 6800 Ultra y en juegos como «Pro Evolution Soccer 5» cuando hay primeros planos, los jugadores aparecen perfilados con el típico diente de sierra . En las opciones gráficas no hay opción para activar antidentado. ¿Tendría que mejorar la calidad aumentando la resolución? ■ Rumblero

Para los juegos que no permiten activar el suavizado de líneas, puedes forzar su uso activándolos en el software de control de la tarjeta gráfica, en tu caso el panel ForceWare de nVidia. Para acceder, abre las propiedades de pantalla. En el apartado de Configuración, pulsa sobre Opciones avanzadas... En las opciones de GeForce 6800, despliega el menú Calidad y rendimiento. Selecciona Configuración avanzada y busca las opciones Configuración de Suavizado de líneas y Filtración anisotrópica. Establece un valor de 4X para ambas. Aplica los cambios y estará listo en todos los juegos.



Mejorar el rendimiento

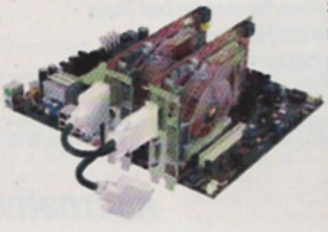
Quisiera saber cómo sacarle más rendimiento a mi PC. Tengo un Athlon 64 3000+, con 1 GB de RAM con GeForce FX5600. Y, si tengo que cambiar la tarjeta gráfica, ¿qué modelo de gama media me recomendáis que mantenga la arquitectura AGP? ■ Miguel Medina



Mucho nos tememos que no tienes más remedio que actualizar la tarjeta gráfica si quieres poner los juegos con altos niveles de detalle. Sus prestaciones han quedado desfasadas cuando se trata de acelerar juegos de última generación como «F.E.A.R.» o «Quake 4». En la gama media y con interfaz AGP te interesaría una GeForce 6600 GT –también podrías buscar algún modelo en "stock" de la 6800– o una ATI Radeon X800 GTO.

Modos duales

Quiero configurar un equipo con dos tarjetas gráficas operando en paralelo, pero no se si decidirme por la tecnología SLI de nVidia o la CrossFire de ATI. La verdad es que me interesa más esta última porque ya tengo una tarjeta gráfica Radeon X850 y simplemente tendría que comprar otra, pero no encuentro chipsets para mi Pentium 4 630 que soporten esta funcionalidad salvo el ATI Xpress 200 CrossFire, aunque es de gama básica. ■ RAM-On



Aunque todavía no es oficial, el nuevo chipset Intel 975X soporta la tecnología "CrossFire" para que puedas instalar dos tarjetas gráficas ATI Radeon X850 operando en paralelo siempre que actualices a los controladores ATI Catalyst 5.1. Integradores como Gigabyte ya disponen de placas base con este chipset, como el modelo GA-G1975X, que además dispone de dos puertos PCI Express 16X.

PROCESADORES

¿1 ó 2 núcleos?

Quiero actualizar mi procesador y no sé si adquirir un Athlon 64 normal o su equivalente de doble núcleo. Me han comentado que los de doble núcleo son más rápidos en multitarea pero más lentos en videojuegos. Vosotros recomendáis el de doble núcleo. ¿Podéis decirme sus pros y contras? ■ David Vialis

En las pruebas comparativas efectuadas entre un Athlon 64 4000+ y su equivalente de doble núcleo, los resultados en «3D Mark 2005» favorecieron levemente al modelo normal, mientras que en juegos como «Doom 3» o «Far Cry» las cifras eran casi idénticas. Sí es cierto que, teóricamente, cuando funcionan los dos núcleos comparten recursos de la arquitectura interna del procesador como la memoria caché o el bus... Pero si al iniciar el juego no hay nada en multitarea casi siempre funcionará como un chip de un sólo nucleo. Nuestra recomendación es adquirir una CPU doble núcleo porque no tardarán mucho en aparecer juegos que saquen provecho de esta funcionalidad y con el software actual la pérdida de prestaciones es inapreciable. Además, su funcionamiento en multitarea es extraordinario.



DISPOSITIVOS DE CONTROL

Reinicio inesperado

Cuando juego con simuladores deportivos como «FIFA 06», «NBA Live 06» o «NHL 2006» en mitad de un partido el sistema sale al escritorio de Windows directamente y no me notifica ningún error o a veces hasta se reinicia solo. ¿Son problemas de los juegos o del ordenador? ■ Joan Albert Moreno

La pregunta del mes

Configuración gráfica

En los menús de configuración de gráficos de los juegos veo opciones como Filtración anisotrópica o Configuración de suavizado de líneas... Nunca sé si debo activarlos porque desconozco que efecto producen. Tengo una tarjeta gráfica nVidia GeForce 5900 Ultra y me gustaría saber si habilitarlos hará que los gráficos se vean mejor pero la acción vaya a saltos. ■ Antonio Jiménez



Los filtrados actúan en la forma en que se aplican las texturas y sus píxeles sobre los objetos poligonales de todo el entorno 3D. Actualmente los filtrados anisotrópicos son los más empleados y activándolos conseguirás un sensible aumento de la calidad gráfica porque difumina los píxeles, logrando una representación más homogénea. Los antidentados, (antialiasing, o suavizado de líneas) se utilizan para reducir el efecto de sierra que tienen todas las aristas de los modelos poligonales, consiguiendo que todos los personajes y objetos del entorno tengan un aspecto más real. Con la tarjeta gráfica que tienes, puedes activar ambos efectos a un nivel 2X –el valor indica el número de muestras que toma para el efecto–. Cuanto más baja es la resolución más mejoran la imagen.

¡Resolvemos tus dudas!

■ Si tienes cualquier duda sobre piezas, periféricos, componentes, etc... envíanos un e-mail a hardware@micromania.es o una carta a: Axel Springer España S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



Si sólo te ocurre con estos juegos es probable que se deba a algún problema con el gamepad que usas como dispositivo de control en los simuladores deportivos. No dices qué modelo es, pero es recomendable que tenga interfaz USB porque los antiguos para puerto MIDI/Joystick dan bastantes problemas. Actualiza sus controladores y asegúrate que está bien instalado en el Panel de Control de Dispositivos de Juego... y no presenta conflictos con otros periféricos.

Ratón muy sensible

He adquirido un ratón especial para juegos de acción, el Raptor Gaming M2, con sensibilidad de 2400 dpi. Pero me da problemas en algunos juegos porque no está bien instalado, pero es bastante extraño ya que a veces sí es reconocido por Windows y otras no. ■ Javier López



Tienes que desinstalar los controladores que venían en el CD del producto e instalar la nueva versión que puedes descargar de la web de Raptor Gaming, en ***www.raptor-gaming.com***.

SONIDO

Sin audio 3D

He adquirido hace poco un sistema 5.1 Creative Inspire GD 580. Lo he conectado a la salida digital de la placa como me indican las instrucciones y solo funciona bien cuando reproduzco películas DVD pero no logro que funcione el sonido envolvente en los videojuegos. ■ Aurora Fernández



El sonido Dolby Digital o DTS de las películas lo está procesando a través de la salida digital el decodificador que integran estos altavoces, pero el sonido multicanal 5.1 en los juegos utiliza tecnologías de sonido 3D basadas en API como DirectSound3D y EAX y es la tarjeta de sonido integrada en placa la que debe soportar la aceleración de audio 3D y el sonido 5.1 . Si es así, debes conectar las salidas analógicas multicanal de tu placa base a las entradas analógicas del módulo externo de los Creative Inspire GD580 y conmutar la entrada a "analógico".

Amplificar auriculares

Para jugar a altas horas de la noche conecto mis auriculares a la salida de audio de la tarjeta de sonido integrada en placa base, pero el audio es de baja calidad y tampoco puedo controlar el volumen como me gustaría. No dispone de salida de auriculares ni de control independiente del volumen, así que es bastante molesto tener que regular el volumen en el software de control del sonido. ¿Hay alguna solución que no sea instalar una tarjeta de sonido PCI? ■ Javier Gómez



Puedes adquirir un amplificador externo para auriculares como el modelo Zalman ZM-RSA, que te permitirá conectar fuentes multicanal 5.1, aumenta la potencia de la señal enviada a los auriculares y por supuesto podrás controlar el volumen de los mismos. Tienes más información y tienda online de este modelo en ***www.coolmod.com/tienda/product_info.php/cPath/119_150/products_id/1219***

PORTÁTILES

Sin texturas

Tengo un PC portátil Acer 252 con procesador Pentium 4 a 2,6 GHz y tarjeta gráfica integrada Intel 82853/82855 con 64 MB de memoria gráfica compartida. El problema es que, cuando juego con «Civilization IV» no me funciona correctamente ya que el terreno se ve completamente en negro y es imposible distinguir nada. ■ José Antonio



Tienes que actualizar los controladores de la tarjeta gráfica integrada Intel 82853/82855, puedes descargar la nueva versión 14.17 en la página oficial de Intel en www.intel.com. No olvides instalar también DirectX 9.0c y actualiza «Civilization IV» con el parche V 1.09 que puedes descargar de ***www.2kgames.com***

CONFIGURACIÓN 3D

Aprovechar SLI

Por fin tengo dos GeForce 7800 en SLI. He notado una tremenda mejora de rendimiento pero, ¿hay ya juegos optimizados para esta tecnología? ■ OZZO

Hay muchos en desarrollo y algunos disponibles como «Call of Duty 2» o «F.E.A.R». Consúlta la lista en la web **es.slizone.com**

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

PANZERS II



▶ Combate y estrategia en tiempo real con escenarios en 3D bien optimizados, porque es suficiente con una aceleradora 3D de gama básica, como la **GeForce 6200 o Radeon X300**. Sí, es más exigente con la **CPU**... Mejor que se acerque a los **3 GHz**, por la gran cantidad de unidades con IA, proyectiles y efectos de física presentes durante la acción, sin olvidar que **1 GB de memoria RAM** vienen como anillo al dedo ante el gran tamaño de los campos de batalla. Y si queréis sentiros en el centro de la acción, aprovechad el espectacular sonido 3D con una **tarjeta de sonido y altavoces multicanal 5.1**.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

▶ La sensación de velocidad que es capaz de generar «Most Wanted» exige que la imagen no se ralentice lo más mínimo. Está muy bien optimizado, pero si quieres jugar con todo detalle, en alta resolución y con los **efectos de iluminación HDR** necesitas una gráfica **GeForce 6800 o Radeon X800 de 256 MB. La CPU: 2 GHz, con 1 GB de memoria RAM.** Como dispositivo de control, el teclado y el ratón bastan, pero es muy recomendable un buen **conjunto de volante y pedales con Force Feedback.**



THE MATRIX. PATH OF NEO

▶ Un auténtico tornado de efectos visuales y vertiginosos movimientos de cámara que por suerte, sólo requieren una **tarjeta 3D de gama media** como la **GeForce 6600 o la Radeon X600** para jugar con soltura en configuraciones gráficas con alta resolución y nivel de detalle de efectos. Respecto a la **CPU y RAM**, conviene contar con **2.4 GHz y 1 GB** respectivamente. Y para que te rodee el sonido 3D cuando esquives las balas, nada mejor que un **sistema de audio multicanal 5.1.**



GUN

▶ Si quieres ser el más rápido desenfundando no te puedes permitir que la acción vaya a saltos. Menos mal que el motor gráfico sacrifica algo de detalle para potenciar una animación fluida y por eso con una tarjeta gráfica de gama media, **-GeForce 6600 o la Radeon X600-** podrás jugar en alta resolución y con todo detalle. Debido al alto nivel de IA del juego la CPU ideal debe superar los **2 GHz**, mientras que la memoria RAM no debe ser inferior a **1 GB**. No olvides tener un buen ratón en la cartuchera.





Descubre el lado oscuro de Sam Fisher

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Los rumores asaltaron la red: ¡Sam Fisher se ha vuelto un criminal! Su hija ha muerto, ha intervenido en el robo de un banco, han muerto varios guardias, está en la cárcel... ¿Pero, qué le ha pasado a este buen hombre? Pues para averiguarlo tuvimos que irnos...¡a París!

CÓMO SERÁ...

UBISOFT • ACCIÓN • PRIMAVERA 2006

- **LA NUEVA AVENTURA DE SAM FISHER** será más compleja y oscura. Tendrá que infiltrarse en una organización terrorista y realizar misiones para ellos.
- **LA ACCIÓN Y EL SIGILO** siguen siendo el eje del juego, aunque ahora Sam no tendrá siempre acceso a sus gadgets. ¡Tendrás que buscarte la vida!
- **LA LIBERTAD DE ACCIÓN SERÁ TOTAL.** Deberás decidir qué estás dispuesto a hacer para ganarte la confianza de los terroristas y tus decisiones determinarán el desarrollo del juego.
- **UNOS GRÁFICOS DE ESCÁNDALO.** El juego aprovechará la potencia de la más novedosa tecnología gráfica con un realismo... ¡impresionante!

Pues no, no se trata de que Sam Fisher se haya vuelto un criminal. Lo que sucede es que se ha convertido en un agente N.O.C. –siglas inglesas para Sin Cobertura Oficial– y esto viene a decir que su identidad es secreta y ningún gobierno reconocerá que Sam es uno de sus agentes. El objetivo es infiltrarle en una importante organización terrorista, para lo que Sam... ¡ha de ir a la carcel!

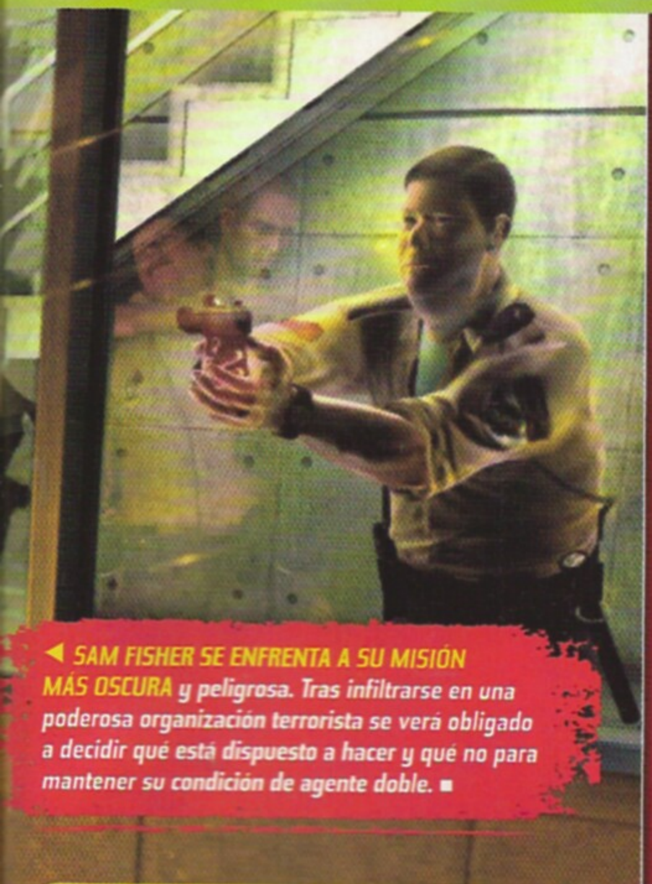
«Double Agent» comenzará con Sam huyendo de la cárcel, en medio de un motín y en compañía de un terrorista. Encarnando a Sam –y si consigues escapar de la prisión– los terroristas contactarán contigo, ingresarás en su organización y te asignarán operaciones por todo el mundo.

Hasta aquí, nada demasiado original... Pero, ¿y si te decimos que para poner a prueba tu lealtad, tu primer encargo consiste en liquidar de un tiro a tu compañero de fuga, atado y amordazado? Chungo, ¿no?

Y TÚ, ¿QUÉ HARÍAS?

Prepárate para eso y más porque la característica principal de «Double Agent» está, precisamente, en un guión mucho más oscuro que cualquiera de la ▸▸

Junto con la combinación de acción y sigilo de la serie, esta entrega te llevará a afrontar, además, difíciles decisiones



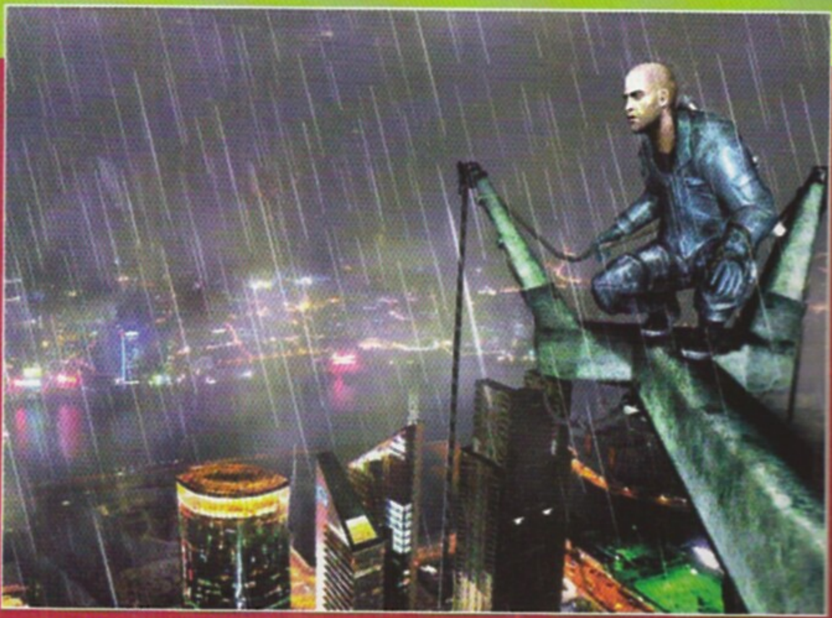
◄ SAM FISHER SE ENFRENTA A SU MISIÓN MÁS OSCURA y peligrosa. Tras infiltrarse en una poderosa organización terrorista se verá obligado a decidir qué está dispuesto a hacer y qué no para mantener su condición de agente doble. ■



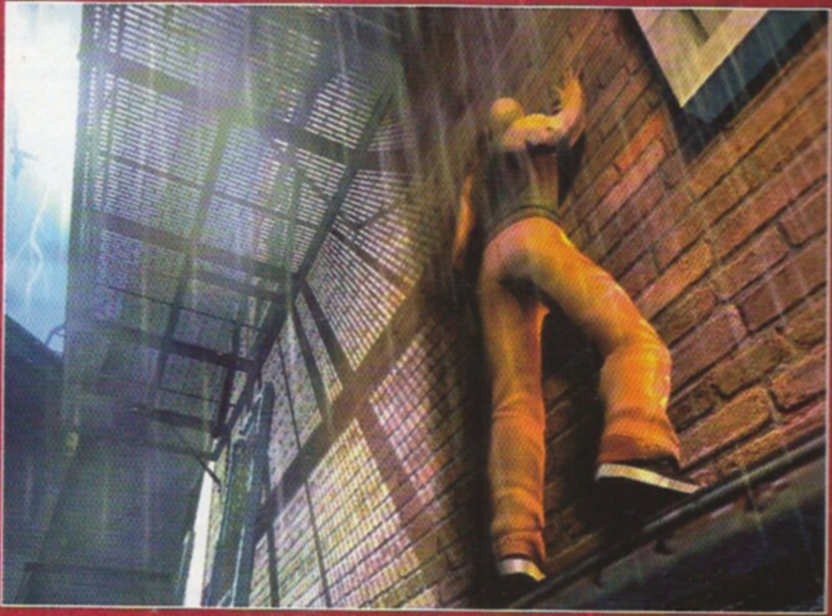


HAZ LO QUE DEBAS

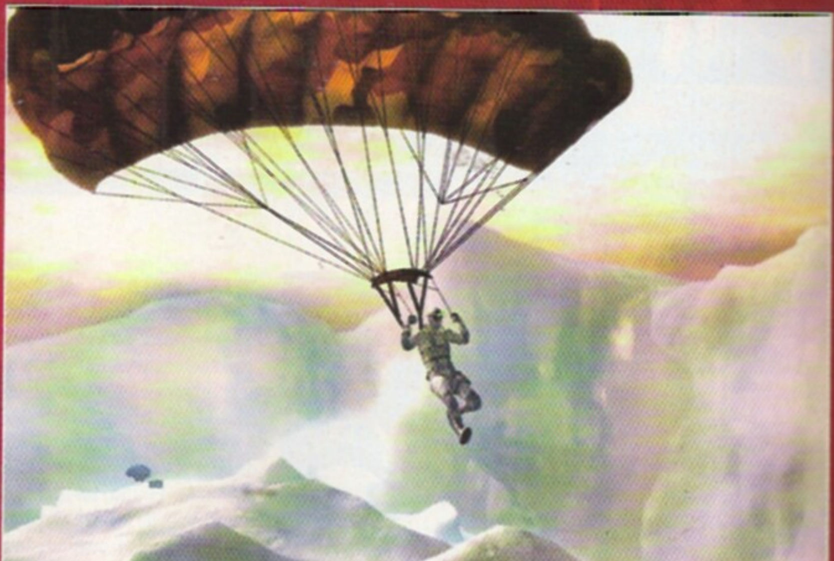
» NO ES MALO, PERO LO PARECE. Para convencer a los terroristas de que realmente estás en su bando a veces tendrás que tomar decisiones muy complicadas. Por ejemplo, nada más empezar te pedirán que dispares a tu compañero de fuga. Si lo haces sin pestañear los terroristas se fiarán más de ti y te resultará más fácil obtener información. Si te niegas, los terroristas se mosquearán y, en cualquier caso, se cargarán ellos mismos a tu colega de fuga. Y eso será sólo el principio, porque luego la cosa se complicará aún más...



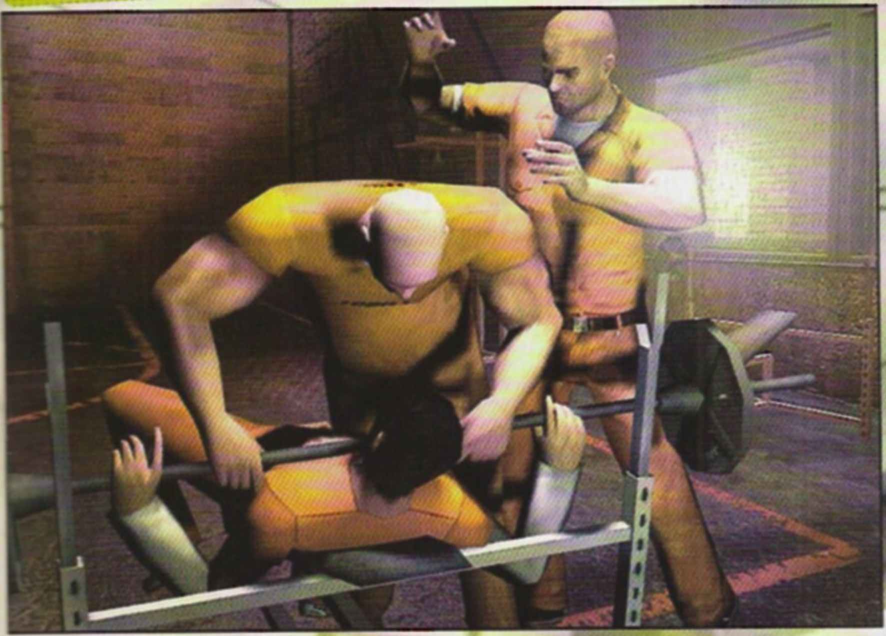
▲ ¿ESTÁS PREPARADO PARA TODO? Ya no trabajarás sólo para el gobierno, los terroristas también te encargarán misiones y, como puedes imaginar, vas a tener que hacer cosas muy "feas" para ellos.



▲ ¡MI REINO POR UN GADGET! Claro, las cosas son más sencillas cuando tienes un visor nocturno, explosivos y demás chatarra, pero esta vez Sam se ha fugado de la cárcel y tendrá que apañárselas sólo con su ingenio.



▲ POR TODO EL GLOBO. El juego estará centralizado en el cuartel general de los terroristas, pero desde ahí nos enviarán a misiones en todo el mundo, desde el Polo Norte a Sudáfrica, pasando por Asia, Europa...



▲ ¡¿SAM EN LA CÁRCEL?! Pues sí, pero tranquilo, que se trata de una tapadera. En realidad seguiremos trabajando para el gobierno, pero para poder infiltrarnos en una organización terrorista tendremos que hacernos pasar por un criminal.



▲ TE QUITARÁ EL ALIENTO El acabado gráfico del juego promete ser sencillamente impresionante. Efectos visuales de lujo, montones de detalle, un realismo asombroso.... Prepárate para una experiencia alucinante.



MÁS REAL QUE NUNCA



ESTÁ ENFADADO... Y SE NOTA. «Double Agent» se apoyará en la tecnología gráfica para ofrecer un realismo sensacional. Por ejemplo, los seis personajes principales –entre ellos, el propio Sam Fisher– estarán dotados de 30 expresiones faciales diferentes, y el resto –unos 170– tendrán entre 12 y 15. De hecho, «Double Agent» no incluirá cinemáticas prerrenderizadas, sino que todo lo hará con su propio motor gráfico. Ya hemos visto alguna de estas escenas y, oye... ¡menuda pinta tienen!

serie y que te pondrá frente a difíciles decisiones. Así, mientras los terroristas te envían a cumplir cada misión, deberás satisfacer los objetivos de tus jefes legales –la CIA, la NSA... – pero sin ser descubierto. Tendrás libertad para actuar como mejor consideres pero sin olvidar que, según tus actos, los terroristas se fiarán más o menos de ti. Y, por supuesto, cuanto más te ganes su confianza, más fácil te resultará obtener información interna.

Al final –en palabras de los desarrolladores– se trata de que como jugador no puedas tomar una decisión sin consecuencias y te veas obligado a asumir un mal menor. Pero sobre todo, que decidas qué estarás dispuesto a hacer por un bien mayor. ¿Hemos dicho ya que se tratará de un juego oscuro?

TERRORISMO INTERNACIONAL

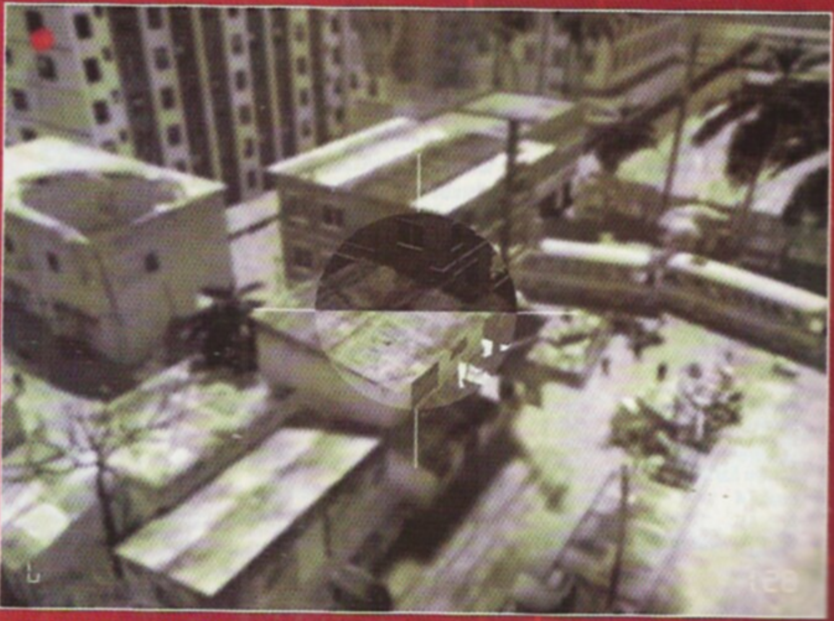
«Double Agent» se desarrollará alrededor de la base de operaciones de los terroristas, desde la que serás enviado a las diferentes misiones. Esta base se divide en dos zonas, una accesible, en la que puedes relacionarte con otros terroristas, y otra restringida, en la que tendrás que infiltrarte para obtener información de la banda.



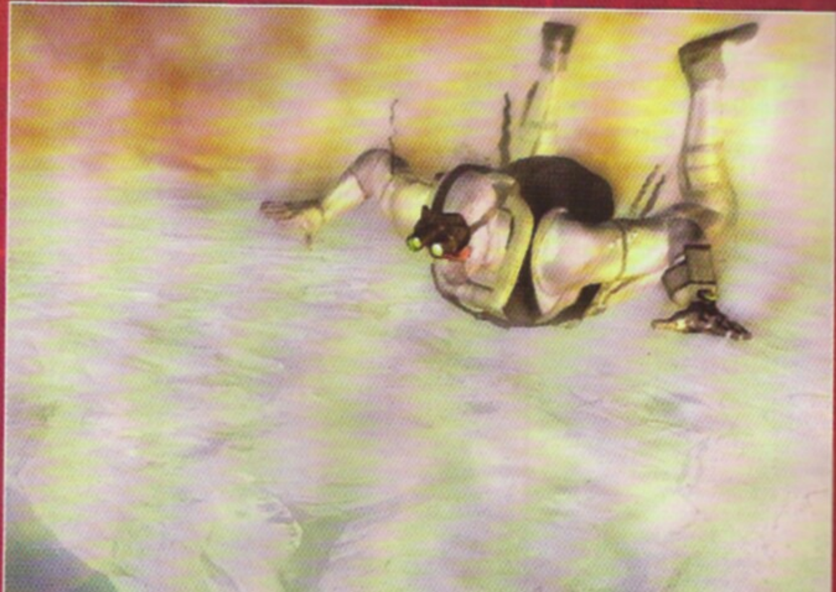
◀ ***DURANTE TODA LA AVENTURA** tendrás que tomar decisiones que determinarán el desarrollo de los acontecimientos y ninguna de ellas será fácil. Mientras tanto, no podrás contar con el apoyo de tu gobierno. Esta vez, estarás tú solo...* ■



▲ **¡TÚ ELIGES!** La libertad de acción será casi absoluta en todo momento, porque en prácticamente todas las misiones podremos elegir el camino más adecuado para realizarlas, entre una enorme lista de posibilidades.



▲ **EL EQUIPO TAMBIÉN CUENTA.** Aunque al comienzo sólo contaremos con "lo puesto", los terroristas nos irán proporcionando material con el que realizar las misiones que nos encomienden. Armas, gadgets...



▲ **MÁS VARIEDAD** El juego girará como siempre alrededor del sigilo y la infiltración, pero al parecer introducirá novedades en la jugabilidad para hacerla más variada. Habrá misiones en el agua, de caída libre, de esquí...

La organización puede extender sus tentáculos para operar en cualquier punto del globo, desde un rascacielos de 88 pisos en Shangai hasta en un levantamiento de rebeldes en Kinshasa. Pero el planteamiento de todas ellas será totalmente abierto.

UN GRAN DESPLIEGUE

Por supuesto, contarás con un gran repertorio de nuevas armas, equipo y movimientos, que potenciarán la jugabilidad apoyándose en una tecnología gráfica que parece ser realmente revolucionaria. Apenas se han dado detalles acerca de este aspecto, pero para que te hagas una idea: para los movimientos de Sam se ha empleado un sistema de captura de movimientos tomando como modelos a los especialistas de películas como "The Matrix" y "El Club de la Lucha"... prometedor, ¿verdad?

Y es que, aunque falta bastante para que lo hemos visto se convierta en un juego con todas las de la ley, lo que parece claro es que Sam Fisher está en mejor forma que nunca y prepara un regreso por todo lo alto. ¿Estás impaciente? Nosotros sí. ■ J.P.V.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

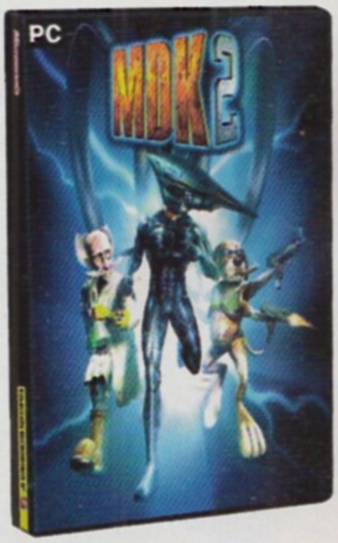
¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Juego completo

MDK 2

Género: Acción · Compañía: Interplay · Idioma: Castellano · Espacio: 422 MB



La segunda parte del genial juego de acción de Planet Moon, no sólo te dará horas de acción y disparates. Los alienígenas no desisten en su plan de invasión del planeta y sólo tú, encarnando a Kurt, puedes detenerlos. Pero ahora, el profesor Fluke Hawkins y Max, el perro maravilla con sus seis patas, lucharán a tu lado.

En el juego podrás controlar a los tres personajes y cada uno posee habilidades diferentes que deberás aprovechar al máximo, aunque requerirán diferentes estilos de juego. «MDK 2» es uno de los mejores juegos de acción de los últimos años y combina combates con infinidad de enemigos, extravagantes puzzles, fases de habilidad, humor... ¡De todo!







Lo que hay que tener

- SO: Windows 95/98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 200 MHz
- RAM: 16 MB
- HD: 250 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D con 4 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 5.0

Controles básicos:

- Ratón: Vistas y ataque
- Cursores: movimiento.

NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.e

Civilization IV
Tutorial y misión







DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Estrategia Compañía: Firaxis Games Distribuidor: Take 2 Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Castellano Espacio: 318 MB

La saga «Civilization» creada por el maestro Sid Meier sigue creciendo y ofreciendo nuevos retos en su cuarta entrega. Y, aunque se ha hecho esperar un poco, por fin está aquí su demo. En ella podrás comprobar la tremenda evolución de la serie en esta entrega, a pesar de que mantiene fielmente el planteamiento básico del primer «Civ». La demo consiste en jugar un escenario que abarca nada menos que 100 turnos. Para esta misión podrás escoger entre cuatro imperios: Inca, Griego, Romano e Indio.

Lo que hay que tener

SO: Windows 2000/XP CPU: Pentium 4 1.2 GHz RAM: 256 MB HD: 504 MB Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit DirectX 9.0c

Controles básicos:

Ratón: Todos los controles disponibles.



NFS: Most Wanted
Seis circuitos diferentes

Género: Velocidad Compañía: E.A. Games Distribuidor: Electronic Arts Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Inglés Espacio: 544 MB

Velocidad extrema, persecuciones, tuning, los coches más llamativos y un montón de desafíos... Todo ello está presente con un impecable diseño en la última entrega de «Need For Speed» que, por otra parte, es uno de los juegos de velocidad más completos del género. En la demo podrás poner a prueba tus reflejos compitiendo en circuitos urbanos. Sus calles están muy vigiladas y la policía está deseando trincar a cualquier corredor que se atreva a rebasar los límites... No te preocupes, se trata precisamente es desafiar a la poli.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 864 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido:Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
- Cursor izq./dcha.: Dirección
- Espacio: Freno de mano

Harry Potter Y El Cáliz De Fuego
Un nivel completo

Género: Acción/Aventura Compañía: E.A. Distribuidor: Electronic Arts Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Castellano Espacio: 136 MB

Tras su paso por las salas de cine, llega de nuevo a las pantallas del ordenador el mago, -aún aprendiz- más famoso de todos los tiempos. Harry ya no es un niño y junto con sus dos compañeros de la escuela de magia, regresa dispuesto a demostrar que está preparado para afrontar mayores retos. Si quieres ayudarle, podrás emprender un nivel completo la demo.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 222 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible
- Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Cursores: Movimiento
- Z: Magia 1
- X: Magia 2



¡¡Preview!!

Prey
El resurgir de un viejo proyecto

Género: Acción Compañía: Human Head Studios Distribuidor: Take 2 Interactive Lanzamiento: 2006 Idioma: Inglés

Tras su reaparición reciente, «Prey» -del que no se supo nada durante largo tiempo- irrumpe como uno de los proyectos más ambiciosos y prometedores en el ámbito de la acción a corto plazo. Este mes te detallamos en un reportaje el porqué de tan altas expectativas, pero con el vídeo incluido en el DVD podrás ver tú mismo y, en movimiento, una pequeña muestra lo que nos depara «Prey». La impresionante tecnología, basada en el motor de «Doom 3» se pone al servicio de un diseño estremecedor, con acción futurista y sobrenatural... portales espacio-temporales, mitos indios y muchas cosas más.

Especial
La Insula de Sancho
Guía del capítulo 1



Esta aventura, desarrollada por Omepet, está inspirada en "El Quijote", desde el punto de vista de su coprotagonista, Sancho Panza. Se trata de una aventura online, totalmente gratuita, que se juega por capítulos al estilo de los clásicos del género. Para acceder a ella visita: www.insulasancho.com

Guía en PDF. La guía incluida en el DVD ha sido creada por la propia compañía Omepet, desarrolladora del juego. Contiene todos los pasos para completar el primer capítulo de la aventura sin problemas.

Torino 2006
Los Juegos Olímpicos de Invierno



Género: Deportivo Compañía: Internacional Sports Distribuidor: Take 2 Interactive Lanzamiento: 15/01/2006 Idioma: Inglés

A lo largo del próximo mes de febrero se celebrarán los Vigésimos Juegos Olímpicos de Invierno en la Italiana ciudad de Turín. Pero, un poco antes de que tenga lugar la competición, llegará el juego «Torino 2006», que incluye todas las pruebas de los juegos de invierno. Una simulación deportiva, que nos brindará la oportunidad de asistir a una de las citas deportivas más importantes del año. En este vídeo puedes comprobar la evolución del juego en su fase final de desarrollo y una muestra de las modalidades pondrá a tu disposición.



TOCA Race Driver 3
Carrera Honda

Género: Velocidad Compañía: Codemasters Distribuidor: Proein Lanzamiento: 15/02/2006 Idioma de la demo: Inglés Espacio: 133 MB

Aunque todavía falta algún tiempo para poder disfrutar de la tercera entrega de la saga TOCA, ya está aquí la demo en la que podrás correr una carrera completa, incluyendo la fase de calificación. Para ello podrás ponerte a los mandos del nuevo modelo Honda Civic 2006, un vehículo con un excelente diseño y que demuestra una excelente adaptabilidad y agarre en pista. En esta demo también podrás ver la telemetría de la carrera y realizar los ajustes necesarios para ser el más competitivo de la parrilla.

Lo que hay que tener
- SO: Windows XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 213 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
- Cursor izq./Dcha.: Dirección
- Espacio: Freno de mano

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Las Crónicas De Narnia
Dos niveles completos

Género: Acción Compañía: Disney Interactive Distribuidor: Atari Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Castellano Espacio: 288 MB

Ya está en las salas de cine, la superproducción de Disney para estas navidades, que tiene también su versión en PC. "Las Crónicas de Narnia" cuenta un historia de fantasía en la que cuatro pequeños, Peter, Edmund, Susan y Lucy son los protagonistas de una gran aventura. En la demo podrás jugar dos niveles completos en los que tendrás que manejar a los distintos personajes alternativamente para avanzar. Y es que, como cada personaje posee distintas habilidades, podrás usar uno u otro durante el juego.







Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 296 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Cursores: Movimiento
- J: Ataque 1
- H: Ataque 2
- Control: Cambiar personaje

¡¡Extras!!

F.E.A.R.
SDK

Género: Acción Compañía: Monolith Productions Distribuidor: Vivendi Universal Idioma: Inglés Espacio: 82 MB



La gran expectación que ha levantado este juego ha hecho posible que Monolith Productions nos brinde las SDK. Puedes aventurarte a realizar cuantas modificaciones quieras sobre el juego y experimentar con su avanzada física de objetos.

Dungeon Siege II
Toolkit

Género: Rol Compañía: Gas Powered Games Distribuidor: Microsoft Idioma: Inglés Espacio: 14 MB

La segunda entrega de «Dungeon Siege» amplía enormemente su potencial con la llegada de un completo paquete de herramientas con las que todo aquel que tenga inquietud creativa puede emprender ambiciosas modificaciones. No hay límites...

Quake 4
SDK

Género: Acción Compañía: Raven Software Distribuidor: Activision Idioma: Inglés Espacio: 56 MB

Aunque «Quake 4» está en las tiendas desde hace poco tiempo, el equipo de desarrollo de Raven ya ha puesto a disposición de todos aquellos que quieran el SDK del juego. Se trata de un completo pack de herramientas que permiten hacer toda clase de mods.



Chicken Little
Un nivel completo

Género: Aventura Compañía: Avalanche Distribuidor: Atari Lanzamiento: Ya disponible Idioma: Inglés Espacio: 295 MB

El pollito más pequeño y famoso del momento ya se ha dado a conocer a través del cine y ahora también llega al PC para compartir con nosotros sus aventuras. Con la demo podrás tomar contacto con él, jugando un nivel completo de este juego de plataformas. Tu objetivo consistirá en avanzar comiendo tantas bellotas como te sea posible, salvando obstáculos y recorriendo los más complicados caminos.

Lo que hay que tener
- SO: Windows XP
- CPU: Pentium III 1.4 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 600 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Espacio: Saltar
- J: Atacar

80 Días
Un capítulo completo

Género: Aventura Compañía: Frogware Distribuidor: Nobilis Ibérica Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Inglés Espacio: 503 MB

La famosa novela "La Vuelta al Mundo en 80 Días" inspira esta aventura, que recupera el estilo clásico del género, para mantenerse fiel al relato original de su autor, Julio Verne. La demo consiste en uno de los capítulos de la historia en la que, encarnando a su protagonista, Oliver Lavisheart, tendremos que ayudar a que el expreso Goliat llegue a tiempo a su destino. Si no, no podremos proseguir con nuestro viaje alrededor del mundo...

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 615 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Fallen Lords: Condemnation
Dos misiones

Género: Acción · Compañía: Novarama Studios · Distribuidor: Planeta DeAgostini · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma de la demo: Castellano · Espacio: 238 MB

En esta producción española, ambientada en un mundo de fantasía, se enfrentan las fuerzas del bien y del mal, y los que están a medio camino... Ángeles, almas y demonios forman un escenario de encarnizadas luchas. En esta demo podrás sumarte a dos de los bandos, para completar dos misiones. En la primera misión lucharás del lado de las almas y en la segunda deberás buscar al aliado de los Ángeles.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 402 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas y golpear
- Mayúsculas: Acción

Super Taxi Driver 2006
Misión completa

Género: Velocidad · Compañía: Team6 Studios · Distribuidor: Team6 Studios · Lanzamiento: Por confirmar · Idioma de la demo: Inglés · Espacio: 67 MB

Si te gusta la velocidad frenética pero te gustaría aprovechar para sacar algo de pasta mientras ofreces un servicio público, este juego te pone al volante de un taxi. Pero ya sabes lo exigente que puede ser el cliente y si quieres llegar a tiempo tendrás que pisarle a tu taxi. En la demo podrás conducir dos modelos clásicos de taxi americanos en busca de viajeros. Completa el trayecto lo antes posible para no superar el límite de tiempo.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 150 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Cursores: Acelerar/frenar y dirección.
- Espacio: Freno de mano

Micromanía 20 años 1985-2005

Aplicación especial
MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS
Windows impone su ley



¡Micromanía cumple 20 años! Seguimos celebrándolo con una nueva entrega de revistas clásicas en archivos PDF, contenidas en nuestro DVD. Este mes, os ofrecemos todas las revistas de 1.995. Un año crucial en la historia de los videojuegos, en el que tuvieron lugar importantes acontecimientos. En el ámbito de las consolas, aquel año vio nacer una nueva generación de máquinas, Saturn, de Sega, y PlayStation, que pronto ganó fama desbancando a su competidora y se convirtió en la consola más popular de todos los tiempos. En PC la revolución llegó con Windows 95, el S.O. de Microsoft sobre el que se diseñaron títulos como «The Dig», «The Need For Speed» o «Command & Conquer».

Quake 4
Pimera misión completa y modo multijugador

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Acción · Compañía: Id/Raven Software · Distribuidor: Activision · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma de la demo: Castellano · Espacio: 326 MB

Tras años de ausencia, la mítica saga «Quake», una de las más influyentes en el género de la acción, regresa con su cuarta entrega. Han transcurrido unas semanas desde su lanzamiento, pero es ahora cuando podemos disfrutar de la demo. Al igual que los anteriores capítulos de la saga, de nuevo es un frenético juego de acción, ambientado en el futuro. Tú y unos cuantos marines más sois lo único que se interpone entre los Strogg y la humanidad. Armas y motivación no te van a faltar... La demo, además, ofrece dos mapas multijugador con un soberbio diseño en los que podrás desafiar a otros jugadores. Armas variadas, potenciadores y laberintos para dar rienda suelta al gatillo...







Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP · CPU: Pentium 4 2 GHz · RAM: 512 MB · HD: 310 MB
- Tarjeta gráfica: celeradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 9.0c

Controles básicos:
Cursores: Movimiento · Ratón: Vistas · Botón izq.: Disparo · Espacio: Saltar

Actualizaciones

▶ GT Legends
Actualización a la versión 1.1. Este archivo corrige diferentes aspectos del juego que provocan fallos de estabilidad, además del modo multijugador, donde ahora será posible crear partidas con hasta 36 jugadores a la vez. Estas partidas estarán dotadas además de esa mayor estabilidad.

▶ Civilization IV
Actualización a la versión 1.09. Este archivo soluciona algunos problemas de jugabilidad, además de mejorar notablemente la inteligencia artificial del juego. Las partidas en el modo multijugador también se beneficiarán de la instalación de este parche, que hace al juego más estable.

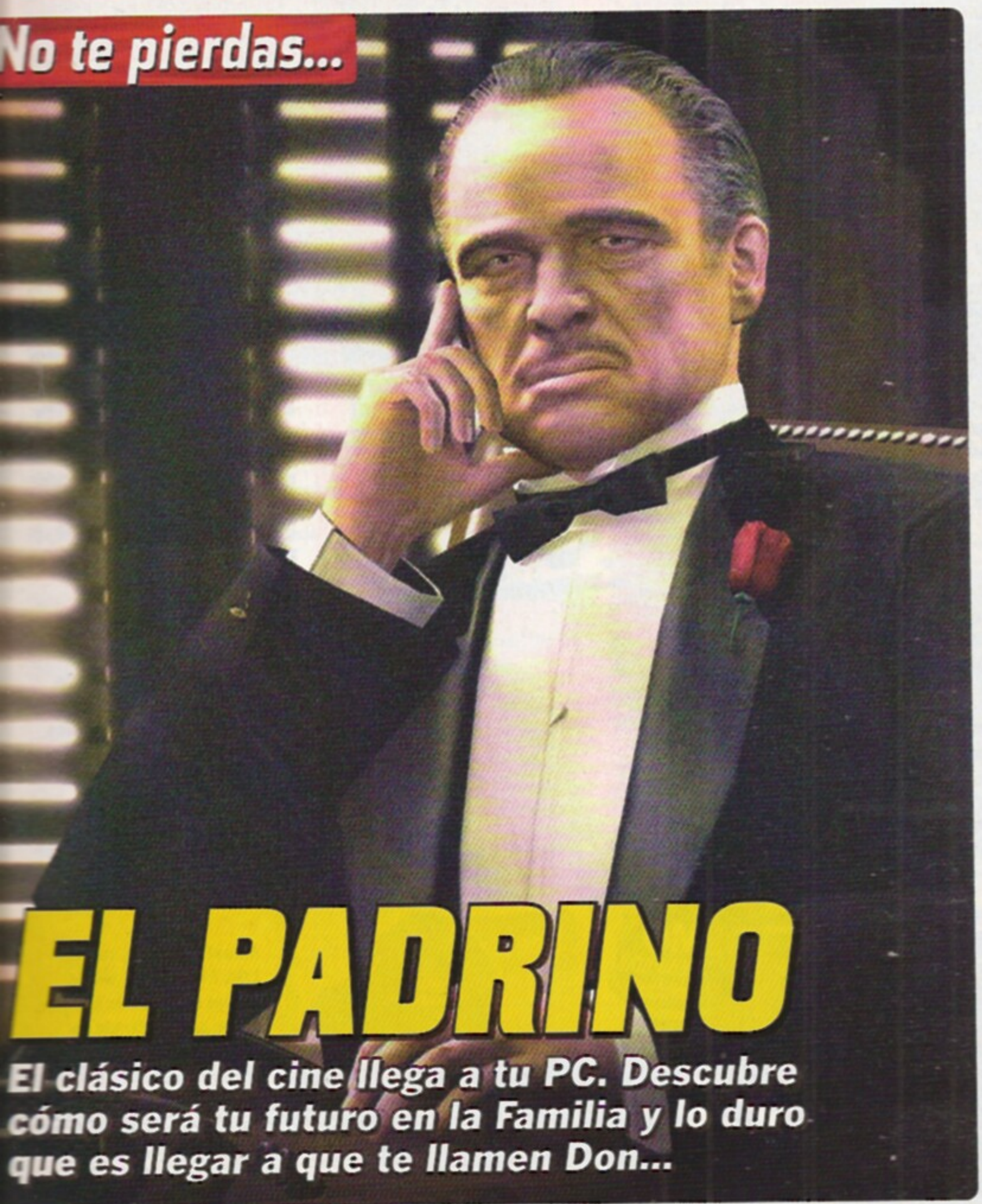
▶ Empire Earth II
Actualización a la versión 1.2. Con la instalación de este archivo se añaden algunas mejoras importantes como un lobby actualizado y algunas otras características. Otra de las novedades que trae este nuevo archivo es la incorporación de nuevos mapas en modo escaramuza.

▶ Quake 4
Actualización a la versión 1.04. Este archivo añade nuevas opciones en la interfaz de juego, además de mejorar diversos aspectos del funcionamiento del mismo. Igualmente se han introducido algunos cambios significativos en el modo multijugador.

▶ Area 51
Actualización a la versión 1.1. Este archivo es de vital importancia para los usuarios que dispongan de tarjetas gráficas basadas en los chipset de ATI Radeon desde la serie 8500 hasta la 9200, ya que ahora podrás ejecutar el juego si ningún tipo de problema.

▶ Pro Cycling Manager 2005
Actualización a la versión 1.5r. Este archivo resulta imprescindible para poder jugar a la versión multijugador por Internet. Además incorpora bastantes mejoras en las distintas carreras por etapas que incluye el juego. También se han corregido algunos fallos del juego significativos.

No te pierdas...



EL PADRINO

El clásico del cine llega a tu PC. Descubre cómo será tu futuro en la Familia y lo duro que es llegar a que te llamen Don...

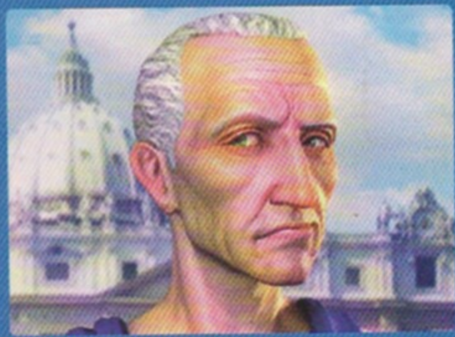
Y además...



▲ **OBLIVION** Ya tenemos la primera versión jugable y te contamos cómo será el nuevo rol.



▲ **JUEGOS DE FÚTBOL** Un gran reportaje con todo el fútbol del momento. ¡Elige tu favorito!



▲ **CIVILIZATION IV** Los mejores consejos para triunfar y crear el mayor Imperio de la Historia.

Y en nuestro DVD

ECHELON WIND WARRIORS

Juego Completo Original para PC

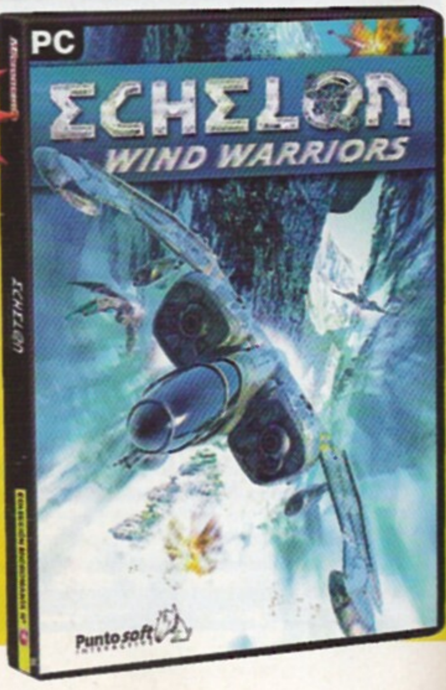
100% ORIGINAL





¡Viaja al siglo XXIV y vive la acción futurista más intensa!

- Es el año 2351 y estás al mando de una flota de cazas estelares. Condúcelos hacia la victoria contra el enemigo.
- ¡Más de 40 misiones, 30 tipos de naves y una ambientación de cine!



Y además, las mejores *demos jugables* del mes, *previews* y nuevas *sorpresas* porque... ¡seguimos celebrando el *Año de Micromanía!*

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.